# マジック：ザ・ギャザリング

# MAGIC The Gathering®

# 公式ルールガイド

ホビージャパン編

98年版




What is Magic®?

## マジック：ザ・ギャザリングとは？

今、大人気のマジック:ザ・ギャザリングは、最近ブームが盛り上がりつつある
トレーディングカードと、カードゲームの要素をあわせ持つ新しい形式のゲームだ。
プレイヤーはファンタジー世界の偉大な魔法使いに扮し、自分の手持ちのカードで表されるさまざまな魔法を使用して、
相手のプレイヤーを打ち負かすのがゲームの目的だ。

飯岡健太（DCI公認レベル3ジャッジ）、星野富美男、武田敏裕（HJ）朱鷺田祐介（協力）

# マジック：ザ・ギャザリング

# MAGIC The Gathering®

# 公式ルールガイド

98年版

ホビージャパン編

# 目 次 “マジック：ザ・ギャザリング ルールガイド”


## 第1章 さぁ、マジックをはじめよう！
*Let's begin Magic!*

**マジック：ザ・ギャザリングとは？**
*What is Magic?* ---- 6
トレーディングカードゲーム、デッキ、ゲームの目的
◎どれを買ったらいいか？

**カードの読み方**
*how to read card* ---- 7
カード名、呪文コスト、色枠、カード・タイプ、テキスト、パワーとタフネス
◎その他の情報

**マナ**
*Mana* ---- 8
◎マナ・ソースについて

**ゲームの前に**
*Getting start* ---- 9
デッキを用意する、デッキをシャッフルする、ライフを記録する、先手後手を決める、手札を引く

**ゲームの流れ**
*Flow of game* ---- 10
アンタップ・フェイズ、アップキープ・フェイズ、ドロー・フェイズ、メイン・フェイズ、ディスカード・フェイズ、クリンナップ・フェイズ

**メイン・フェイズにできること**
*In Main Phase* ---- 11
土地を1枚場に置く、呪文をプレイする、戦闘

**カード・タイプについて**
*Card Type* ---- 12
パーマネントになるカード、土地、パーマネントにならないカード

**戦闘の流れ**
*Flow of combat* ---- 13
攻撃クリーチャーの指定、ブロック・クリーチャーの割りふり、ダメージの応酬

**アクティブ・プレイヤー**
*Active Player* ---- 14
アクティブ・プレイヤーとは?、アクティブ・プレイヤー優先の法則

## 第2部 ルールに強くなろう
*ADVANCED RULING*

**プレイの詳細な流れ**
*Detailed Flow of play* ---- 16
フェイズの詳細な手順（フェイズ開始時、フェイズの間、フェイズの終了時）
フェイズの流れ（アンタップ・フェイズ、アップキープ・フェイズ、ドロー・フェイズ、メイン・フェイズ、ディスカード・フェイズ、クリンナップ・フェイズ）
◎ドローとは、勝利条件・勝敗のチェック

**カード**
*Cards* ---- 20
「特性」とは、カード名、色、パーマネントのタイプ、カードのタイプ、エキスパンション
◎土地と「土地タイプ」、言語

**ゾーン**
*Zone* ---- 22
場、墓地、手札、ライブラリー、ゲームから除外、リンボ、フェイズ・アウト、場を離れた／場に出た、「脇に置く」？
◎アンティ

**コントローラー/オーナー**
*Controller/Owner* ---- 23
コントローラーとオーナー、プレイとコントロール、トリガー付き能力のコントローラー
◎オーナーシップの変更

**コスト**
*Cost* ---- 24
呪文コスト、追加コスト、マナ・シンボル／不特定マナ、起動コスト、バイバック・コスト、コストの増減
◎召喚酔い

**タップ**
*Tap* ---- 26
タップ保持効果、タップ状態のアーティファクト、起動コストとしてタップ、ほかの効果にタップされた場合

**対象**
*Target* ---- 27
対象とは？、対象の基本的なルール、複数の対象を必要とする呪文や能力について、「対象」でないもの、ダメージの割りふり、対戦相手とプレイヤー、対象をとるパーマネント
◎《呪われた巻き物》

**呪文／能力と効果**
*Spell/ability & effect* ---- 30
呪文と能力、能力の種類
◎～としてプレイ Play as ...

**連鎖**
*Batch* ---- 32
☆後入れ先出し（LIFO）の原則、インタラプトの連鎖、「効果の発生源」と「効果」そのものは異なる

**呪文や能力のライフサイクル**
*Life cycle* ---- 34
プレイ、インタラプトの機会、連鎖に組み込まれる、解決
◎イベント

**インタラプト**
*Interrupt* ---- 35
呪文の打ち消し、その他のインタラプト
◎モードのあるインタラプト

**クリーチャー**
*Creature* ---- 36
クリーチャー名、クリーチャー・タイプ、能力、パワー／タフネス、アーティファクト・クリーチャー

**クリーチャーということば**
*Creature/Creature card* ---- 37
クリーチャーを場に出す、クリーチャー・カード、クリーチャー

**クリーチャー・タイプ**
*Creature type* ---- 38
召喚呪文とクリーチャー・タイプ、アーティファクト・クリーチャーとクリーチャー・タイプ、トークン・クリーチャーとクリーチャー・タイプ、「～として扱う」、壁、レジェンド Legend

**パワー/タフネス**
*Power/Toughness* ---- 40
パワー、タフネス、マイナスのパワー／タフネス、クリーチャー化しているパーマネント、パワー／タフネスの計算

## トークン・クリーチャー
*Token creature* — 42
トークンは場にしか存在できない、トークンとカード、トークン・クリーチャーのオーナー、コントローラー

## 召喚酔い
*Summon sickness* — 44
召喚酔いの影響、どのようなときに召喚酔いなのか？
◎召喚酔いに影響されない

## クリーチャーの能力
*Ability of Creature* — 46
同じ能力の重なり、能力を奪う効果、生息条件、プロテクション、再生、エコー、リシド能力、対象にならない、場に出たときの能力
◎187クリーチャー

## 攻撃
*Attack* — 52
攻撃の流れ、攻撃に関するクリーチャーの能力（バンド、飛行、渡り、シャドー、先制攻撃、プロテクション、トランプル、側面攻撃、ランページ）

## ダメージ/ダメージ軽減
*Damage/damage prevention* — 57
ダメージの基本、ダメージでないもの、ダメージ軽減の手順、ダメージの適用
◎ダメージの発生源

## エンチャント
*Enchantment* — 58
全体エンチャント、個別エンチャント、個別エンチャントの対象「あなたのコントロールする○○にのみプレイできる」、パーマネントと個別エンチャントのコントローラー、リシド、「休眠」エンチャントと「成長」エンチャント（“ウルザズ・サーガ”のエンチャント）

## エンチャント移動
*Moving enchantment* — 61

## 効果
*Effect* — 62
効果とは？、効果の累積、効果の適用順、継続的効果の適用とほかの呪文／能力のプレイ、永続的な持続

## ドロー
*Draw* — 66
「カードを引く」こと、「カードを手札に加える」こと
◎キャントリップ

## シリーズ
*Series* — 67

## トリガー付き能力
*Triggered ability* — 68
トリガー付き能力の例、さまざまなトリガー条件とそのプレイ（ダメージとトリガー、マナ・ソースとトリガー、ダメージ軽減とトリガー、置き換え能力とトリガー、伝説のパーマネントとトリガー、継続的効果とトリガー

## 置き換え能力
*Replacement ability* — 72
再生（置き換え能力）の概念図、カードを引くことを飛ばす、ターン／フェイズを飛ばす

## フェイズ能力
*Phase ability* — 73
☆フェイズ能力をプレイする人とコントローラー
◎トーナメントとフェイズ能力 Phase ability in Tournament

## フェイズ・コスト
*Phase cost* — 74
☆フェイズ・コスト、累加アップキープ、複数のコスト
◎アンタップ・コスト Untap cost

## ライフ
*Life* — 76
☆ライフと勝敗、ライフを支払う、ライフを失う

## マナ
*Mana* — 77
マナ・プール、マナ・バーン

## マナ・ソース
*Mana source* — 78
効果はマナ・ソースを妨げない、トリガーより速い、継続的効果とマナ・ソース

## カウンター
*Counter* — 80
毒カウンターと勝敗、カウンターと効果、「同じ数値のカウンターは、お互いに交換可能である」、カウンターはパーマネントではない
◎打ち消しとは違うよ！

## 伝説のパーマネント（レジェンド）
*Legendary Permanent& Legend* — 82
レジェンドと複製、レジェンドのクリーチャー・タイプ
◎エンチャント（ワールド）

## 複製（コピー）
*Copy* — 83
多相の戦士
◎《原初の土》の複製

## フェイジング
*Phasing* — 84
フェイズ・アウトして消えるもの、フェイズ・アウトしても消えないもの、どのプレイヤーのターンにフェイズ・イン？
◎トークン・クリーチャーとフェイズ・アウト

# 第3部 その他

## トーナメント
*Tournament* — 86
トーナメント・ルールの意義、構築デッキ形式、限定型式
◎トーナメント・ルールはしばしば変更される
◎セットの歴史と使用できる形式

## 用語集
*Glossary* — 89

## はじめに

“マジック”のルールは、版を重ねるごとに少しずつ変化してきました。より理解しやすいように、
また新しいカードやルールとの整合性をとるために。しかしながら、ルールを包括的に扱ったものは
現在、“第5版スターターボックス”に付属する小さな冊子のほかはなく、これに不満を持つデュエリストも大勢いたことと思います。
本書は、ルール全般を解説したものです。基本的な事柄から、
上級者が悩むような問題までルールを理解するまでのポイントを示したものです。

とおして読めば気が付くと思いますが、繰り返し同じ項目が登場することがあります。プロテクションをとってみても、
「対象」「クリーチャーの能力」「エンチャント」といった章に同じような例が出てきます。
本書を編集するにあたって、重要なことは関連する個所で何度でも解説するほうが良いと判断し、
このような構成になりました。

## 本書の使い方

この本はルール的にまとめられると判断した項目ごとに、章立てし、それぞれの「ポイント」をまとめておきました。
いちど全体を読めば次は「ポイント」の部分に目をとおせば、“マジック”のルールにおいて
どこを押さえておけばよいのかわかると思います。

## 古い用語

かつて使用されてきたいくつかの用語は、いまや使用されることはありません。

埋葬：埋葬は「破壊される。・・・このターン再生できない。」というように変わりました。
ただし、「フェイズ・コスト不支払いの結果」「対象が適正でなくなった個別エンチャント」「2つ目の伝説のパーマネント」などは、
「生け贄に捧げる」ことになります。
カードに埋葬と記述してある場合には上記のいずれかに置き換えてプレイしてください。

ファスト・エフェクト：インスタント、インタラプトはかつてはファスト・エフェクトと呼ばれていましたが、今はこの分類はありません。

## ゾーン

ゾーンもたびたび修正されてきました。最近の大きな変更は「脇に置かれた」ゾーンの廃止で、
これは「ゲームから除外」のゾーンに統合されます。「ゲームから除外」のゾーンにあるカードは、
どの方法でそのゾーンに来たのか区別しておかねばなりません。

では本書がみなさんのルールの理解にお役に立てることを願って

# 第１章 さぁ、マジックをはじめよう！

## *Let's begin Magic!*

# マジック：ザ・ギャザリングとは？

*What is Magic?*

今、大人気のマジック：ザ・ギャザリングは、最近ブームが盛り上がりつつあるトレーディングカードと、カードゲームの要素をあわせ持つ新しい形式のゲームだ。プレイヤーはファンタジー世界の偉大な魔法使い（ウィザード）に扮し、自分の手持ちのカードで表されるさまざまな魔法を使用して、相手のプレイヤーを打ち負かすのがゲームの目的だ。







## トレーディングカード・ゲーム

“マジック：ザ・ギャザリング”は、1993年にアメリカのウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が出したトレーディングカードゲームです。わずかな間に、世界中にポピュラーなゲームとして広まりました。

トレーディングカードとは、日本でも人気のあるホビーで、プロ・スポーツ選手やアニメ、ゲームキャラクターなどの絵や写真が印刷されたカードを集めていくものです。通常、ランダムに数枚のカードが入ったパックの形態で出回っており、開封するまでどんなカードが入っているかわかりません。一人でパックを買っているだけでは費用と手間がたいへんなので、同好の仲間と交換（トレード）して集めるのが一般的です。

これと、トランプやウノに代表されるカードゲームの要素をあわせたものがトレーディングカードゲームです。“マジック：ザ・ギャザリング”の成功以来、世界中でたくさんのトレーディングカードゲームが誕生しましたが、“マジック：ザ・ギャザリング”はその中でナンバー1の座を保ちつづけています。

## デッキ

マジックのゲームは、2人のプレイヤーによる1対1の試合がもっとも一般的です。

各プレイヤーは、それぞれが手持ちのカードの中からデッキと呼ばれる一組のカードの山を作り、それぞれ自分のデッキを使用してゲームを行ないます。

各プレイヤーによってデッキは異なり、またデッキの中のカードの配列も毎回シャッフルされるため、何回プレイしても同じゲーム展開になることはありません。常に新しい発見や驚きがあるでしょう。

マジックのカードは、全国のおもちゃ屋やホビーショップなどで、60枚入りのスターターデッキと、15枚入りのブースターパックの形で売られています。スターターデッキには、ゲームを行なうのに必要不可欠なカードが入っているので、初めてマジックのカードを買う人はスターターデッキを最低1個手に入れましょう。

## ゲームの目的

それぞれのプレイヤーは、ファンタジー世界の魔法使いに扮し、手持ちの魔法（マジック）カードを駆使して、相手のプレイヤーを打ち負かせば勝ちになります。

各プレイヤーは、ゲームを始めたときには20点のライフ（生命）ポイントを持っています。そして、ルールに従ってカードを使用することで、相手のライフにダメージを与えたり、自分のダメージを軽減したりすることができます。

この応酬の末に、相手のライフを0点以下にしたプレイヤーが、このゲームの勝者となります。また、これ以外にもいくつか勝利の条件があります。

### どれを買ったらいいか？

一口にマジックと言っても、店頭にはさまざまな種類のものが置かれています。これらはプレイヤーの習熟度によって段階わけがしてあり、初心者が上級者向けのものを買っても十分に楽しめないおそれがあります。以下のガイドを読んで、自分に合ったものを入手しましょう。

・基本セット
文字どおりマジックの基本となるセット。初心者にはこれをおすすめします。

・エキスパンション
数か月に一度出される、拡張セット。“テンペスト”や“ウルザズ・サーガ”のように、名前がついています。ルールが追加されており、マジック経験者向け。

・ポータル
マジックのルールを簡略化したセット。0から始めたいのならこれ。

# カードの読み方
## How to read card

マジックのカードは、世界中どの言語でも、またどのエキスパンションでもほぼ同じ形式で記載されている。したがって、初めて見るカードであっても、どのようなものかがすぐわかるようになっているのだ。

### カード名 *Card Name*

カードの左上に、そのカードの名前が書かれています。このカードは《ハールーン・ミノタウルス》というカードです。

### 呪文コスト *Casting Cost*

カードの右上のマークは、この呪文をプレイするために必要な呪文コストを表しています。このハールーン・ミノタウルスをプレイするには、赤マナ2点に加えて、不特定マナ1点が必要であることを示しています。(8ページ：「マナ」を参照)

### 色枠 *Background*

カードの内側の色は、そのカードが属している色を表しています。それぞれの色には個性があり、また特定の色にのみ効果を及ぼすような魔法も多いので、色を識別することは重要です。

この《ハールーン・ミノタウルス》の色は「赤」で、破壊的な炎のエネルギーに象徴される色です。




### カード・タイプ *Card Type*

イラストと文章欄の間には、そのカードがどんなタイプに属しているかが記されています。タイプによって、使用できるタイミングや適用されるルールが異なります。

このハールーン・ミノタウルスのカードタイプは「ミノタウルスの召喚」で、ミノタウルスという種族のクリーチャー(ファンタジー世界の生物)を召喚し、使役させる魔法であることを示します。(12ページ：「カード・タイプについて」を参照)

### テキスト *Txt*

カードの下半分の欄には、カードの持つ能力や特殊な事項、また、カードの雰囲気を高めるための解説文(フレーバー・テキスト)が記載されています。

ハールーン・ミノタウルスには特別な能力はありませんが、その無骨な外見にもかかわらず優れた歌い手であることが記されています。

### その他の情報

カードからは、これ以外の情報も読み取ることができます。ただし、それらはゲームには影響を及ぼすことはほとんどありません。以下に簡単に説明いたします。

#### 外枠 *Border*

外側の枠は白枠と黒枠があります。ほとんどの場合、白枠は基本セット、黒枠は拡張セットのカードであることを示しています。一つのデッキ中で、それらを混在させることが可能です。

#### イラスト *Illustration*

カードの上半分の枠の中には、そのカードのイラストが描かれています。有名イラストレーターによる美麗イラストで、そのカードのイメージを示しています。

#### エキスパンションシンボル *Expansion Symbol*

カードタイプの右側に、小さなマークが記載されているカードがあります。これは、そのカードがどのエキスパンションに含まれているかを示すマークです。エキスパンションごとに、異なったマークが使用されています。また、ここの色によって、カードの希少度が見分けられるものもあります。

#### イラスト *Illustrator*

カードの左下に、そのカードのイラストを描いたイラストレーターが記されています。

### パワーとタフネス *Power/Toughness*

カードの右下に、斜線で区切られて数字が2つ書いてあるカードがあります。これは「パワーとタフネス」と呼ばれ、いくつかのことが読み取れます。

パワーとタフネスのあるカードは「クリーチャー」です。ファンタジー世界の生物を表すカードで、呼び出した魔法使いにつかえ、相手を攻撃したり、相手のクリーチャーの攻撃をブロックしたりすることができます。

斜線の左側に書かれている数字は「パワー」です。これは、戦闘の際にどれだけのダメージを与えることができるかを示しています。

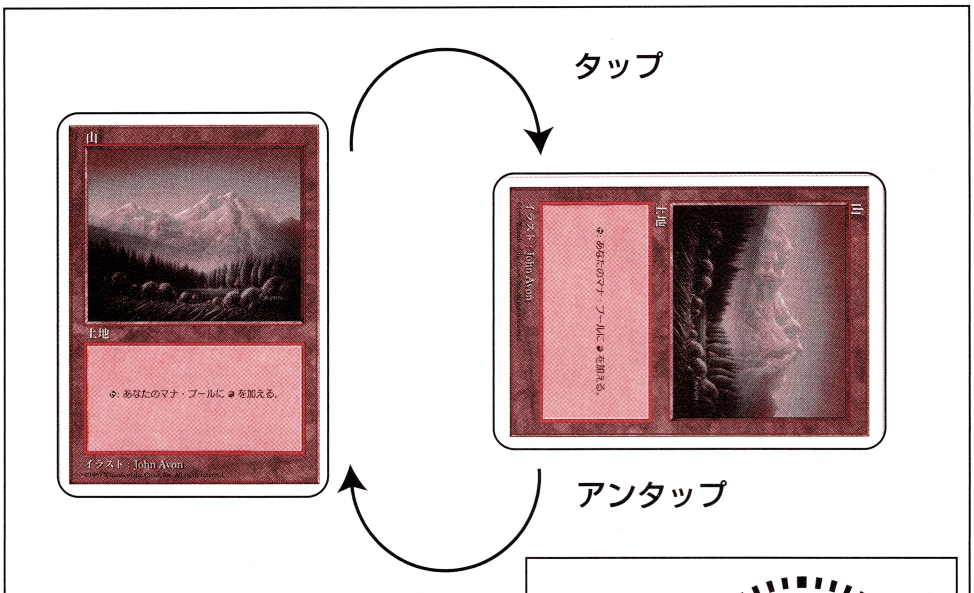
斜線の右側に書かれている数字は「タフネス」です。これは、どれだけのダメージに耐えることができるかを表しています。タフネス以上のダメージ(致死ダメージ)を負ったクリーチャーは、墓地送りとなります。

《ハールーン・ミノタウルス》のパワーは2、タフネスは3です。これは、戦闘の際に2点のダメージを与え、3点までのダメージに耐えることができることを示しています。

(13ページ：「戦闘の流れ」を参照)

# Mana マナ

**呪文をプレイするためには、コストを支払わなければならない。その魔法的なコストを表すのが「マナ」である。マナは土地などのカードから発生させることができる。**




写真のように、カードを縦から横に倒すことを「タップ」といいます。(なお、横から縦に戻すことを「アンタップ」といいます)

土地をタップして、マナを生み出すことができます。

マナには5種類の色があり、それぞれに対応した土地があります。またこれとは別に、無色のマナというものも存在します。

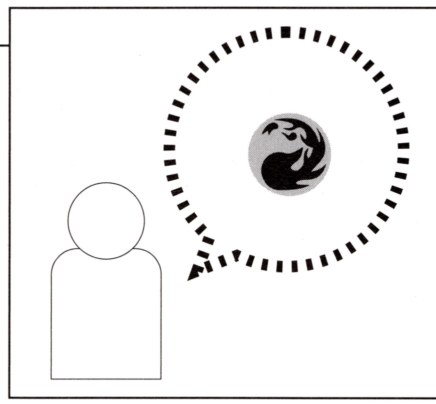
| シンボル | 色 | 土地 |
|---|---|---|
| | 白 | 平地 |
| | 青 | 島 |
| | 黒 | 沼 |
| | 赤 | 山 |
| | 緑 | 森 |

それぞれの色には異なった特色があります。ゲームをやりながらつかんでみてください。

### マナ・ソースについて

土地以外にも、マナを生み出すものが存在します。

カードタイプの欄に「マナ・ソース」と書かれている呪文は、マナを生み出すものです。また、文章欄に「この能力はマナ・ソースとして扱う」と書かれているものも、マナを生み出す能力です。



マナプールという仮想の場所




生み出したマナを消費して、呪文をプレイします。

呪文をプレイするのに必要なマナは、カードの呪文コスト欄に記されています。

特定の色のマナが必要な場合、その色のシンボルが必要な点数だけ並んでいます。

丸の中に数字が書かれているものは、特にマナの色を特定しません。どんな色のマナでも(無色でも)いいから、数字と同じ点数だけ消費すればよいのです。

このハールーン・ミノタウルスの場合、呪文コストの欄に 1 と書かれているので、山から生み出される赤マナ2点と、特に指定されていないマナを1点消費することでプレイすることができます。

# ゲームの前に

Getting start

**カードの読み方と、呪文コストの読み方を理解したら、次は実際のゲームの手順をおぼえよう。ゲームの前に、準備するべきことがいくつかある。**

## デッキを用意する

スターターデッキを持っているなら、それをそのまま使えばいいでしょう。ゲームの流れを覚える段階なら、それで十分です。

手持ちのカードの中から選んでデッキを組んでみたいのであれば、全体の3分の1強は土地カードを入れておきましょう。

なお、デッキの枚数はルールにより40枚以上と決まっています。上限はありません。




## デッキをシャッフルする

ゲームの進行をスムーズかつ興味深くするために、デッキをよくシャッフルしましょう。カードが偏っていてはゲームになりませんし、次に来るカードがわかってしまっては興ざめです。シャッフルは念入りに行いましょう。

ふつうのトランプのようにシャッフルするだけでは十分にカードが混ざりません。写真のように、いくつかの山に分けていく方法を2～3回繰り返すことをおすすめします。

シャッフルが終わったら、デッキはテーブルの上に伏せて置いておきます。以後ゲーム中はこの山札のことを「ライブラリー」と呼びます。



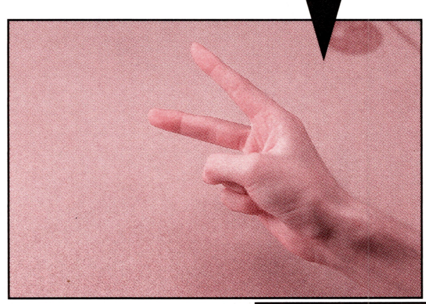
## ライフを記録する

それぞれのプレイヤーは、20点のライフを持ってゲームを始めます。この点数は、ゲーム中さまざまな理由で増減します。記憶しておくのはたいへんですし、間違えることもあるので、何らかの手段で記録しておきましょう。紙にペンで記入するシンプルな手段を好む人も多いです。おはじきやコイン、ダイスなどを用いるのもよいでしょう。お金に余裕があれば、マジックを扱っている店でライフカウンターを購入することもできます。



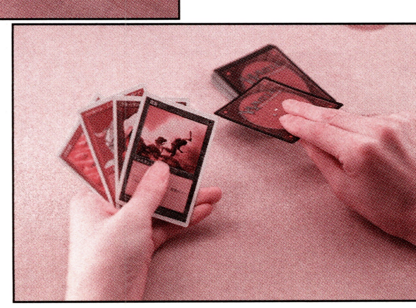

## 先手後手を決める

マジックは、先手と後手が交互に自分のターンを進めるゲームです。ジャンケン、コイン投げ、ダイスの振り合いなどで、先手と後手を決めましょう。



## 手札を引く

自分のライブラリーの上から7枚を引き、手札にします。手札は相手に見せないように持ちます。



# ゲームの流れ
## Flow of game

マジックは、双方が交互に自分のターンをプレイしていくゲームだ。それぞれのターンは、いくつかの「フェイズ」にわかれており、それぞれのフェイズごとにできること・できないことが決められている。

### [1.アンタップ・フェイズ]

自分のタップ状態になっているものを、すべてアンタップします。これにより、また能力を使ったり、クリーチャーが攻撃できるようになります。

### [2.アップキープ・フェイズ]

「アップキープに……する」という記載があるものは、このフェイズの間に記載されているとおりのことを行ないます。

### [3.ドロー・フェイズ]

自分のライブラリーの上から1枚を引いて、手札に加えます。

### [4.メイン・フェイズ]

ここではさまざまなことができます。詳しくは11ページ「メインフェイズにできること」を参照してください。

### [5.ディスカード・フェイズ]

この時点で、手札が7枚を超え、8枚以上になっていた場合、7枚になるまで捨てなければなりません。なお、捨てたカードを置いておくところは墓地と呼ばれます。

自分のターンにすることがすべて終わったら、それを明確にするためにターン終了の宣言を行なってください。

### [6.クリンナップ・フェイズ]

ターン終了にともなう、さまざまな処理を行なうフェイズです。
　クリーチャーがダメージを負っていた場合、このフェイズでダメージは取り除かれます。

# メイン・フェイズにできること

*In Main Phase*

自分のターンのメイン・フェイズにのみできることが、大まかに言って3種類ある。これらをプレイするかどうか、またプレイする順番は、プレイヤーが自由に決めることができる。

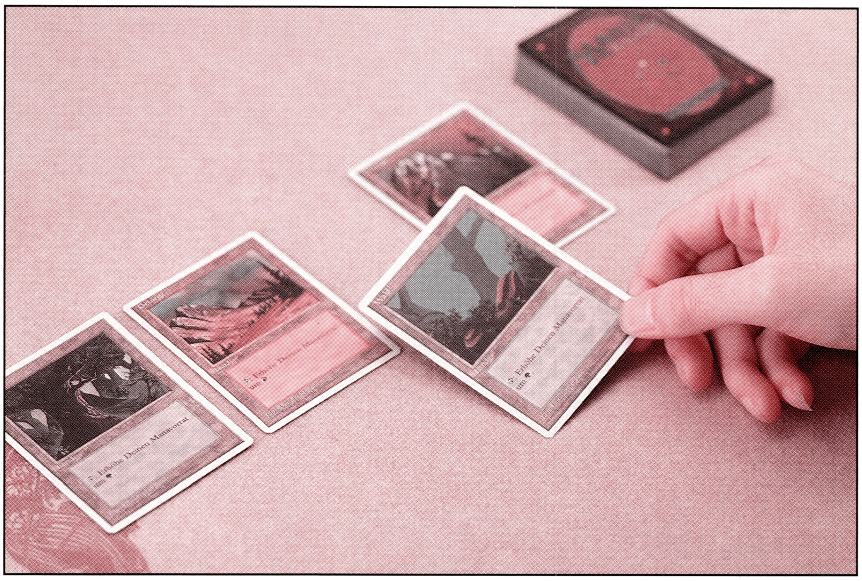
## 土地を1枚場に置く

手札から土地カードを1ターンに1枚選んで、場に出すことができます。

手札に何枚も土地カードがあったとしても、一度に出すことはできません。

また、手札に土地カードがあっても、プレイヤーの判断で出さないことは可能です。

もちろん手札に土地カードがなければ、出すことはできません。

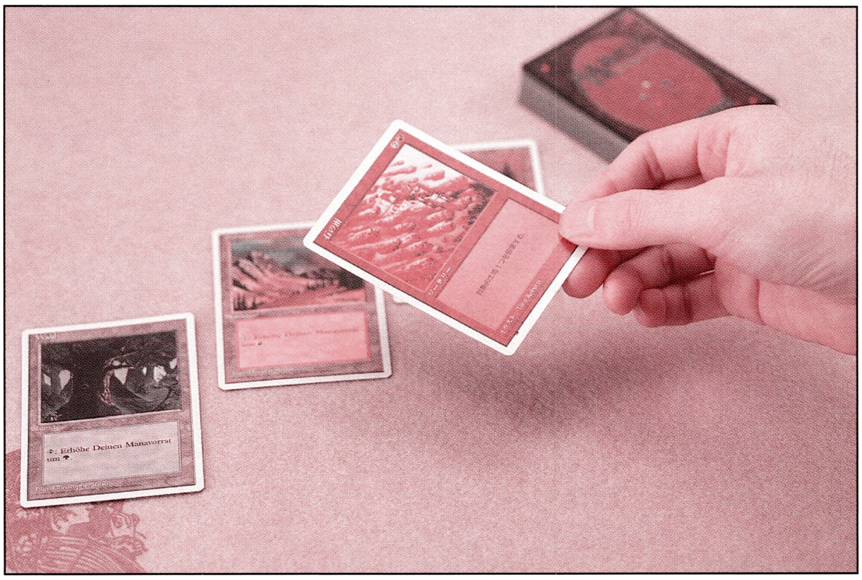


## 呪文をプレイする

ある種の呪文は、自分のメイン・フェイズにしかプレイすることができません。

コストを支払うことができれば、1ターンに何度でも呪文をプレイすることができます。

詳しくは12ページ、「カード・タイプについて」を参照してください。



## 戦闘

自分のメイン・フェイズごとに1回、自分のクリーチャーで相手を攻撃するチャンスがあります。

詳しくは13ページ、「戦闘の流れ」を参照してください。



# カード・タイプについて

## Card Type

さまざまな種類のカードがあり、それぞれに別個のルールがある。カード・タイプの欄を見れば、そのカードがどの種類に属するのかがわかる。

マジックのカードは、大まかに「パーマネント」とそれ以外に分けることができます。

### パーマネントになるカード

一度プレイされて解決されると、何らかの手段で取り除かれるまでそのまま場に残り続けるものをパーマネントといいます。



**●アーティファクト**
魔法によって作り出されたさまざまな道具類を表します。色がありません。



なおアーティファクトの中には、クリーチャーとしての性質をあわせもつ「アーティファクト・クリーチャー」(38ページ)というものが存在します。



**●エンチャント(場)**
場にかけられる魔法で、場全体に影響を与えます。(58ページ)



**●エンチャント(……)**
特定のパーマネントにかけられる魔法で、……には対象となるパーマネントの種類が入ります。対象のパーマネントに影響を与えます。(58ページ)



**●……の召喚**
クリーチャーを呼び出して使役する魔法で、……にはクリーチャーの種族名が入ります。(36ページ)

### パーマネントにならないカード

パーマネントにならない呪文は、効果が解決されると墓地(捨て札置き場)に置かれます。



**●ソーサリー**
自分のメイン・フェイズの間、戦闘中以外にしかプレイできない呪文です。



**●インスタント**
メイン・フェイズ以外でも、戦闘中や相手のターンの間でもプレイできる呪文です。
　何らかの呪文や能力に対応してプレイすることができます。(詳しくは32ページ:「連鎖」を参照)



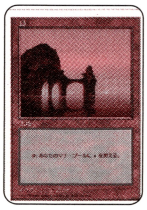
**●インタラプト**
何らかの呪文や能力に対応してプレイし、その呪文の性質を変更したり、呪文そのものを打ち消したりすることができる呪文です。(35ページ)



**●マナ・ソース**
マナを生み出す効果を持つ呪文です。(78ページ)

### 土地

プレイされるとパーネントになります。



**●土地**
土地は主にマナの発生源です。それ以外の能力を持つ土地もあります。

# 戦闘の流れ
## Flow of combat

自分のターンのメイン・フェイズの間に、自分のクリーチャーを使って相手の陣営に攻撃をしかけることができる。相手がブロックを割りふり、ダメージを応酬する。

自分のターンのメイン・フェイズに1回、攻撃を行なうことができます。攻撃するかしないかは、プレイヤーが決めることができます。
攻撃側のプレイヤーは戦闘に先立ち、これから攻撃を行なうことを防御側のプレイヤーに宣言します。

### 攻撃クリーチャーの指定

攻撃側のプレイヤーは、どのクリーチャーで攻撃を行なうかを選び、タップすることで攻撃に参加したことを示します。

ターンの開始時からコントロールしていたクリーチャーであれば、何体でも好きなだけ攻撃に参加させることができます。逆に言うと、このターンに場に出したばかりのクリーチャーは攻撃に参加させることができません。

攻撃可能なクリーチャーであっても、プレイヤーの判断で攻撃に参加させないことは可能です。

攻撃クリーチャーの指定後、インスタント呪文などを使うチャンスがあります。

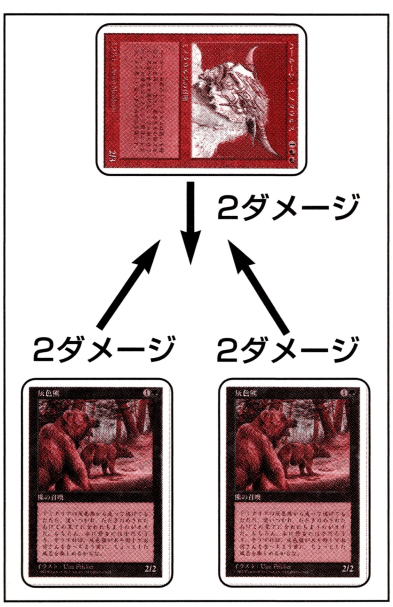


### ブロック・クリーチャーの割りふり

防御側プレイヤーは、攻撃クリーチャーのそれぞれについて、アンタップ状態のクリーチャーをブロックに割りふることができます。

1体のブロック・クリーチャーにつき、1体の攻撃クリーチャーしかブロックに割りふることができません。

1体の攻撃クリーチャーに対して、複数のブロック・クリーチャーを割りふることが可能です。
ブロック・クリーチャーの割りふり後、インスタント呪文などを使うチャンスがあります。




### ダメージの応酬

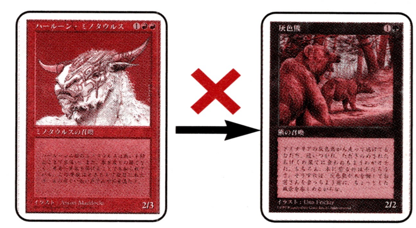
攻撃クリーチャーとブロッククリーチャーは、互いに自身のパワーに等しいダメージを相手クリーチャーに与えます。この結果、タフネス以上のダメージを負ったクリーチャーは、致死ダメージを負ったことになります。

複数のクリーチャーにブロックされた攻撃クリーチャーは、ブロック・クリーチャーのパワーの合計に等しいダメージを受けます。この場合、攻撃側プレイヤーの望むように、ブロック・クリーチャーに攻撃クリーチャーのパワーに等しいダメージを割りふることができます

ブロックされなかった攻撃クリーチャーは、プレイヤーに直接ダメージを与えます。

**※※　重要　※※**

**クリーチャーの攻撃は、防御側プレイヤーに対して行なわれるものです。クリーチャーを特定して攻撃をしかけるということはできません。ブロック・クリーチャーの割りふりは防御側プレイヤーが行ないます。**





致死ダメージを負ったクリーチャーを墓地に送り、戦闘終了です。

なお、戦闘の詳細なルールに関しては52ページ以降を参照してください。

以上でマジックの基本的なルールの説明を終わります。ここまでのルールで、何度かプレイしてみてください。スムーズにプレイできるようになったら、次の段階へのステップアップです。

# アクティブ・プレイヤー

## Active Player

"マジック"のゲームの進行に関しては、「アクティブ・プレイヤー」という概念を理解しておくことが必要である。必ず優先権のあるプレイヤーがいる。

ここがポイント
*The point*

●基本的にターン・プレイヤーが、アクティブ・プレイヤーである。
●唯一の例外
　インタラプトの場合、その対象、つまりかけつつある呪文／能力をプレイしたプレイヤーがアクティブ・プレイヤーとなる。
●アクティブ・プレイヤーが優先権を放棄し、対戦相手がなにもしなかったなら、アクティブ・プレイヤーになにかプレイする機会は戻ってこない。

### アクティブ・プレイヤーとは？

　通常、現在進行中のターンをプレイしているプレイヤーが、アクティブ・プレイヤーです。

例 "マジック"は通常2人のプレイヤーが、交互に自分のターンをプレイするゲームですので、ほとんどの場合、各プレイヤーはターンごとに交互にアクティブ・プレイヤーになります。

　ただし、インタラプト(35ページ)の連鎖をつくる際には、「アクティブ・プレイヤー」は、インタラプトの対象になる呪文または能力をプレイしたプレイヤーをさします。

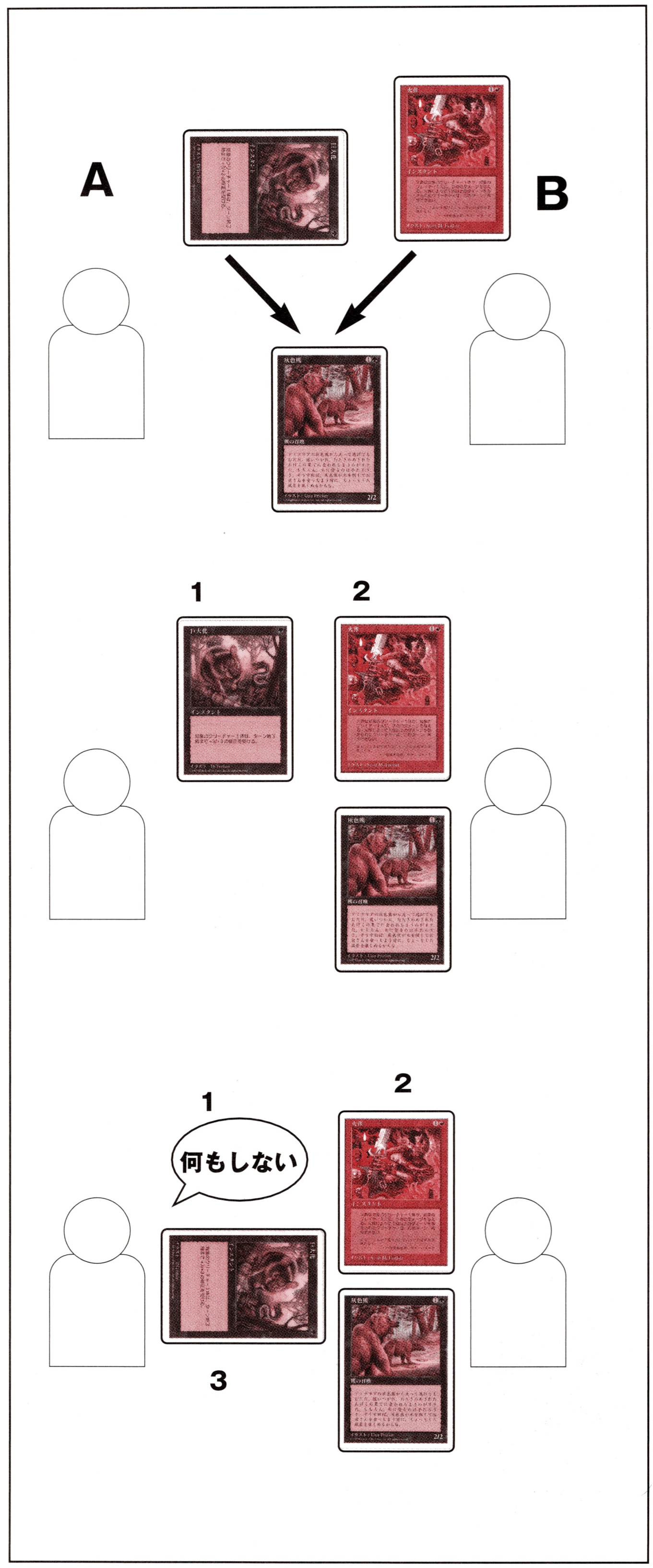
### アクティブ・プレイヤー優先の法則

　双方のプレイヤーが同時のタイミングで、そのタイミングで許されている行動をしようとした際、先に宣言する権利はアクティブ・プレイヤーが有します。非アクティブ・プレイヤーは、アクティブ・プレイヤーがこれ以上行動を宣言しないことを宣言するまで、行動をすることはできません。

例)プレイヤーA(アクティブ・プレイヤー)は、自分のコントロールする《灰色熊／Grizzly Bears》を攻撃に参加させ、対戦相手のプレイヤーBはクリーチャーをブロックに割りふりませんでした。プレイヤーAは、《巨大化／Giant Growth》でパワーとタフネスを増強させたいと思っていました。プレイヤーBは、《火葬／Incinerate》で《灰色熊》にダメージを与えたいと思っていました。
　この場合、ブロック宣言後のインスタントの段階で、先にインスタントをプレイする権利を持っているのは、アクティブ・プレイヤーであるプレイヤーAということになります。

　アクティブ・プレイヤーが行動を宣言しないことを宣言したなら、非アクティブ・プレイヤーが行動を宣言することができます。ただしそうした場合、「これ以上行動を宣言しない」という宣言は取り消され、新たに行動を宣言することができるようになります。

例)先ほどの例で、プレイヤーAには「《巨大化》をプレイする」という行動と、「これ以上インスタントをプレイしないという宣言を行なう」という行動を行なうことができます。
　「《巨大化》をプレイする」場合、対戦相手はそれに対応して《火葬》をプレイすることができます。この場合、「LIFOの法則」(32ページ)により、《巨大化》の効果が発生する前に《火葬》のダメージが適用されるので、《灰色熊》は致死ダメージを受けてしまいます。
　「これ以上インスタントをプレイしないという宣言を行なう」場合、対戦相手が《火葬》をプレイすると、「これ以上インスタントをプレイしない」という宣言は取り消され、《火葬》に対応して《巨大化》をプレイすることができるようになります。そうした場合、《火葬》のダメージより先に《巨大化》の効果が発生するので、《灰色熊》は生き残ります。



第２部　ルールに強くなろう

# ADVANCED RULING

# Dプレイの詳細な流れ

## Detailed Flow of play

各プレイヤーのターンは、いくつかのフェイズに分けることができる。フェイズの進行は、ルールによって定められている順序に従って行なわなければならず、勝手にフェイズをスキップしたり、順序を入れ替えたりしてはならない。

### ここがポイント
*The point*

**フェイズの手順 ― フェイズには「開始時」「間」「終了時」がある**
**フェイズの流れ ― ターン開始時からターン終了時まで**
**アンタップ ⟶ アップキープ ⟶ ドロー ⟶ メイン ⟶ ディスカード ⟶ クリンナップ**
**勝利条件・敗北条件**

フェイズの詳細な手順　それぞれのフェイズは、以下の順序で進みます。

### 1.フェイズ開始時

すべての「～（フェイズ）の開始時に……する」と書かれた効果が発生します。

例）
《ネクロポーテンス／Necropotence》のカードを手札に加える能力は、ディスカード・フェイズの開始時にプレイします。





### 2.フェイズの間

インスタントをプレイすることができます。（アンタップ・フェイズ、クリンナップ・フェイズを除く）
「フェイズ能力」（73ページ）をプレイすることができます。
「～（フェイズ）の間に……する」と書かれた効果をすべて解決し終わらないかぎり、フェイズを終わらせることができません。
各フェイズに行なうことをすべて終えたら、フェイズの終了を宣言します。



ソーサリー、インスタントなどが連鎖を開始するのはフェイズの「間」である。

フェイズ能力も基本的にフェイズの「間」にプレイされる。



### 3.フェイズの終了時

「～（フェイズ）の終了時に……する」と書かれた効果が発生します。
例：墓地にある《冥界の影／Nether Shadow》のカードは、あなたのアップキープ・フェイズの終了時にプレイする能力を持ちます。
また、マナ・バーンをチェックします。マナ・プール（77ページ参照）にマナが残っていた場合、1点につき1点のライフを失い、マナ・プールが空になります。
各プレイヤーのライフをチェックし、0以下になっていたプレイヤーは負けになります。





## フェイズ0
ターン開始時

これは実際にはフェイズではありません。「ターン開始時に……を行なう」と書かれたカードの……の部分を処理する段階です。通常のインスタントをプレイすることはできません。

ターン開始時の効果のうちでもっとも一般的なものは、俗に「キャントリップ」と呼ばれる効果です。カードに「次のターンの開始時に、カードを1枚引く」と書かれているものがそれです。

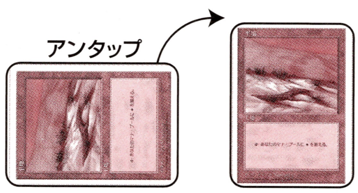


キャントリップを持つカードの例。これらの呪文や能力を使った次のターンの開始時に、カードを1枚引くことができる

## フェイズ1
アンタップ・フェイズ

このフェイズの間に、自分のターンのプレイヤー（「ターン・プレイヤー」といいます）がコントロールしているパーマネントを、すべて同時にアンタップします。通常のファスト・エフェクトをプレイすることはできません。

特にカードに「アンタップ・フェイズの間に、アンタップしないことを選んでもよい」と特記されていたり、あるいは他の効果によってアンタップを妨げられていないかぎり、たとえタップ状態であるほうが有利であったとしても、勝手にアンタップしないことを選ぶことはできません。強制的にアンタップされます。




《冬の宝珠／Winter Orb》というアーティファクトが場に出ていると、土地を1枚しかアンタップできません。クリーチャーでないアーティファクトはタップ状態のとき効果は「オフ」になるので（26ページ：「タップ状態のアーティファクト」参照）、何らかの手段で《冬の宝珠》をタップ状態にしたままアンタップ・フェイズを迎えれば、《冬の宝珠》の効果はオフになっているので、土地はすべてアンタップします。同時に《冬の宝珠》もアンタップし、効果が「オン」になるわけですが、アンタップは同時に行なわれるので、さかのぼって土地をタップしなおすということはありません。



《冬の宝珠》が場に出ていると、アンタップ・フェイズにアンタップされる土地は1枚だけとなる

## フェイズ2
アップキープ・フェイズ

アップキープ・エフェクトを解決したり、アップキープ・コストの処理を行なったりするフェイズです。通常のインスタントや、アップキープ能力をプレイすることができます。

アップキープ・コスト（74ページ）を支払うか、支払わないことによるペナルティ（たいていの場合、そのパーマネントを生け贄に捧げること）を受けるかを選ばないかぎり、アップキープ・フェイズを終わらせることはできません。

エコー（49ページ）のコストもこのフェイズに支払います。

アップキープ・コストを持つものの例



フェイズ能力を持つものの例



## フェイズ3
ドロー・フェイズ

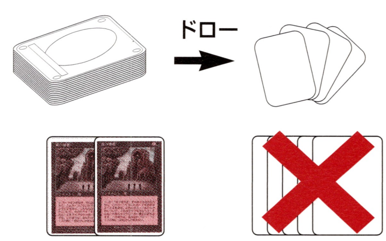
このフェイズの間に、自分のライブラリーのいちばん上からカードを1枚、自分の手札に加えます。特に他の効果によって異なる状況になっていないかぎり、これは強制的です。そのほうが有利だからと言って、カードを引かないことを選ぶことはできません。

このフェイズの間に、通常のファスト・エフェクトをプレイすることができます。

### 「ドロー」とは

ドロー・フェイズにカードを引くことは、ドロー・フェイズの間にプレイするフェイズ能力で、インスタントとして扱います。

したがって、何かに対応してドローしたり、ドローにインスタントで対応することができます。




《森の知恵／Sylvan Library》は、2枚のカードを引き、このターンに引いたカードの中から2枚のカードを戻す（あるいはライフを支払って戻さないことを選ぶ）という効果をドロー・フェイズの間に1回だけ使用できるエンチャント（場）です。見かけ上、このカードは「3枚引いて、2枚戻す」という効果に見えますが、厳密な効果はそうではありません。

また、《森の知恵》が2枚場に出ていたとしても、それぞれの効果は独立して解決されなければならないので、「5枚引いて4枚戻す」というわけではありません。

## フェイズ4：
## メイン・フェイズ

**メイン・フェイズには、以下の3つのことを自由な順番で行なうことができる。**
**・土地をプレイする**
**・（メイン・フェイズにしかプレイできない）呪文をプレイする**
**・攻撃を行なう**

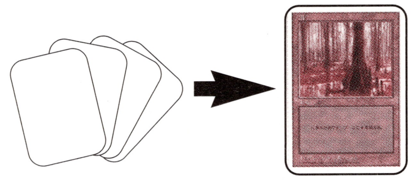
### 土地をプレイする

手札から場に土地カードを置くことを、土地のプレイと言います。特に他の呪文や効果で変更されていないかぎり、土地をプレイするのは自分のターンのメイン・フェイズの間、戦闘中や他の呪文や能力を解決している間でないときに、1ターンに1枚までという制限があります。

土地のプレイは、戦闘の前後どちらか好きな方を選ぶことができます。

土地をプレイすることは強制ではありません。手札に土地があったとしても、場に出さないでおくことは可能です。もちろん、手札に土地がなければプレイすることはできません。

土地をプレイすることは、通常の呪文のタイミングとは異なります。土地を置くことに対応してインスタントを使用したり、何らかの呪文や能力に対応して土地を置いたりすることはできません。



手札から土地を場に出すことを「土地のプレイ」という

**土地の「プレイ」**

メイン・フェイズの間に、他の効果によってではなく土地を場に置くことも「プレイ」と言いますが、これは呪文や能力の「プレイ」とは異なります。

また、呪文や能力によって土地を場に出すことも「土地のプレイ」とは言いません。

### ・呪文/能力をプレイする

呪文や能力を、ルールにしたがってプレイすることができます。

アーティファクト呪文、エンチャント呪文、召喚呪文、およびソーサリーはターン・プレイヤーのメイン・フェイズの間、戦闘中でなく、呪文の連鎖の途中でなければプレイできます。戦闘の前後、どちらでもプレイできます。

コストを支払うことができれば、1ターンに何度でも呪文をかけることができます。

呪文をかけることは強制ではありません。手札の中に呪文カードがあり、プレイ可能であったとしても、プレイしないことは可能です。

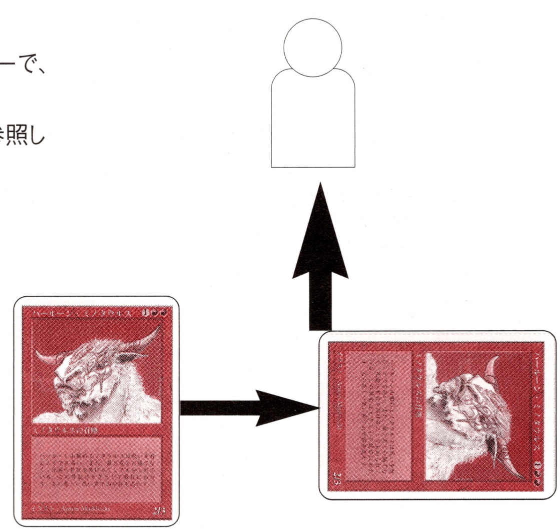
これらのカードは、自分のメイン・フェイズにのみプレイできる



### ・攻撃を行なう

自分のコントロールしているクリーチャーで、対戦相手を攻撃することができます。

戦闘の詳細なルールは、52ページを参照してください。



## フェイズ5
## ディスカード・フェイズ

ディスカード・フェイズの終了時に、手札の枚数をチェックし、もし7枚を超えて8枚以上だった場合、7枚になるように手札を捨てなければなりません。捨てないかぎり、次のフェイズに進むことはできません。

7枚以下だった場合、たとえその方が有利だとしても、勝手に手札を捨てることはできません。

このフェイズの間に、通常のインスタントをプレイすることができます。

一般に「終了宣言」と言われるものは、「あなたが対応して何もしないのであれば、私はクリンナップ・フェイズに移ります」という意思表示です。したがって、俗に言われる「エンドにレスポンス」という表現は不正確であり、正確に言うと、「あなたがクリンナップ・フェイズを始めようとしたことに対応して何らかの行為を行ないますので、その1つ前のフェイズの間に巻き戻してください」ということになります。






これらのカードは、
ディスカード・フェイズにかかわる効果を持つ

## フェイズ6
## クリンナップ・フェイズ

ターンの終了に伴う各種の処理を行なうフェイズです。通常のインスタントをプレイすることはできません。

クリンナップ・フェイズの間に、「ターン終了時まで」と書かれた効果が失われ、同時にクリーチャーに与えられていたダメージが消滅します。

クリンナップ・フェイズの終了時に、「ターン終了時に」と書かれた効果が発生します。






例：《巨大化／Giant Growth》には「対象のクリーチャーはターン終了時まで +3/+3 の修正を得る」と書かれているので、この効果はクリンナップ・フェイズの間に失われます。

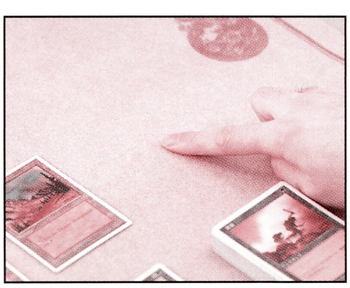
例：《ボール・ライトニング／Ball Lightning》には、「ターン終了時に、ボール・ライトニングを埋葬する」と書かれているので、この効果はクリンナップ・フェイズの終了時に発生します。

### ●勝利条件・勝敗のチェック

以下の状態になったときに勝敗（または引き分け）が決定し、1回のデュエルが終了します。



(1)各フェイズの終了時、および戦闘の開始時・終了時に各プレイヤーのライフをチェックし、0点以下のプレイヤーは負けとなる。（プレイヤーが両方ともライフが0以下だった場合、引き分け）



(2)カードを引くこと（66ページ）が求められている時に、カードを引くことができなかった場合、そのプレイヤーの負けとなる。（プレイヤーが両方ともこの状態になった場合、引き分け）




(3)その他、カードに記されている条件が満たされた場合、カードの記載に従って判定する。

例：ある種の呪文や能力によって、「毒カウンター」を得る場合があります。毒カウンターを発生させるカードに書かれているとおり、毒カウンターが10個に達したプレイヤーは負けになります。

# Card カード

カードは、さまざまな特性を有する。これらの特性が、あるカードにどのようなルールが適用されるかを示している。

## ここがポイント The point

1)カードやパーマネントは「特性」を有する
2)個々のカードは「カード名」によって識別される
3)マジックには5色の「色」と、色ではない「無色」が存在する
4)カードやパーマネントの「タイプ」とは?
5)エキスパンション

## 「特性」とは?

「能力」「カード・タイプ」「呪文コスト」「色」「クリーチャー・タイプ」「エキスパンション・シンボル」「カード名」「パワー/タフネス」は、ルール上の『特性』として扱われます。

## カード名

個々のカードを識別するのは、カードの名前です。どんなに効果が似通っていても、カード名が異なっていればそれらは異なるカードです。



≠



例:《赤霊破/Red Elemental Blast(絶版)》と《紅蓮破/Pyroblast》の効果は似ていますが、名前が異なるので違うカードです。



=



《火葬/Incinerate》には、何種類かのイラストが異なるものが存在しますが、これらは同じ名前なので同じカードとして扱われます。

## 色

マジックのカードには5種類の色と、そのどれにも属さない「無色」があります。無色は色ではないので、色を指定する際に「無色」を指定することはできません。

カードの色は呪文コストに含まれる色マナのシンボルによって定義されます。

この欄に複数の色のシンボルが記されている場合、そのカードは多色のカードとして扱われ、そのどの色としても扱われることになります。











《スリヴァーの女王》は、赤でありかつ青であるので、《紅蓮破》《水流破》両方の影響を受け、黒でもあるので《闇への追放》の対象にならない

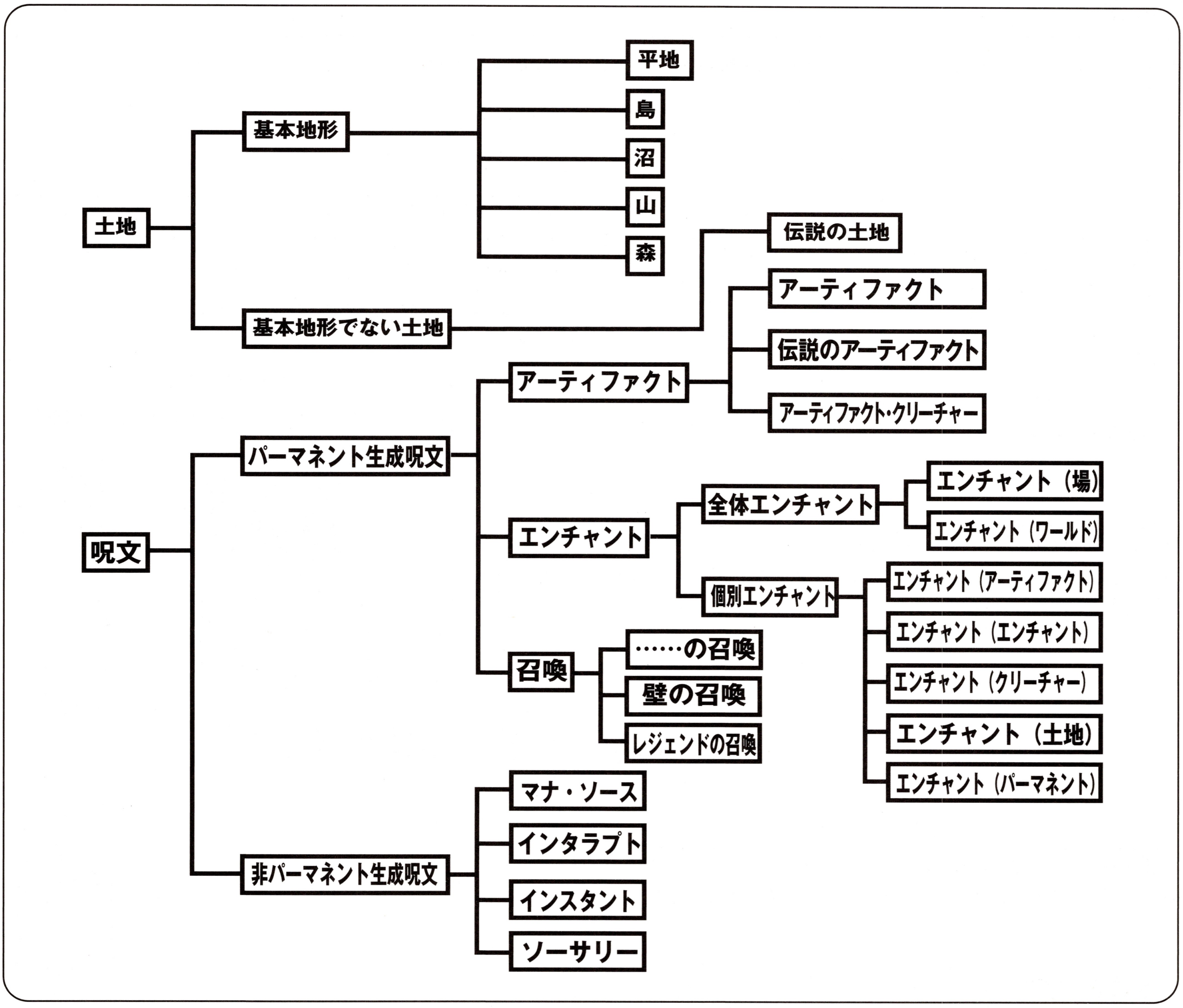
## パーマネントのタイプ

パーマネントには、場に出てそのまま置かれつづけるカード(土地、アーティファクト、エンチャント、召喚呪文)と、トークンが含まれます。



カードは基地に置かれるが、パーマネントをつくりだす呪文もある。

## カードのタイプ




## エキスパンション

カードがどのエキスパンションに属しているかは、エキスパンション・シンボルで見分けることができます。

ごく少数ですが、特定のエキスパンションに属しているカードに対して効果を及ぼす呪文や能力があります。その種のものは、エキスパンション・シンボルによって識別されます。



これらは、特定のエキスパンション・シンボルを持つカードに対して効果を及ぼす

### 表：シンボルとエキスパンションの対応表

| | |
|---|---|
| アラビアン・ナイト：シミター | アライアンス：旗 |
| アンティキティー：金とこ | ミラージュ：やしの木 |
| レジェンド：柱 | ビジョンズ：戦争の三角 |
| ザ・ダーク：三日月 | ウェザーライト：本 |
| フォールン・エンパイア：王冠 | テンペスト：雲と稲妻 |
| アイスエイジ：雪の結晶 | ストロングホールド：落し格子 |
| ホームランド：球体 | エクソダス：橋 |

### 土地と「土地タイプ」

カードの名前としての土地と、「土地のタイプ」は異なる概念を指し示しています。例えば《島》という名のカードと、文章欄に「島として扱う」と書かれたカードは同じではありません。本書では、カード名を《》で囲むことで区別をしています。

### 言語

マジック：ザ・ギャザリングは、世界中のことばに訳されています。カードの名前もその国の言語に訳されているわけですが、マジックの公用語は英語であるため、特定のカードを識別する際や、翻訳によって能力が異なった場合には、対応する英語版のカードとして扱われます。



# Zone ゾーン

マジックのプレイには、いくつかの領域が存在する。極論するとマジックのルールとは、カードがゾーンを移動するルールの集大成なのだ。

## ここがポイント
*The point*

**マジックにおいては、各プレイヤーはそれぞれ以下のゾーンを持ちます。**

**場、手札 、ライブラリー、墓地、リンボ、ゲームから除外(フェイズ・アウト、アンティ)**

**“マジック”のプレイは、呪文／能力の効果によって、カードを特定のゾーンから特定のゾーンへ移動させることで成り立っている。おのおのの効果が、どのゾーンからどのゾーンへの移動を表しているのか、またゾーンの移動を生じさせていないのか、これに気を付けてプレイしよう。**



### 「フェイズ・アウト」ゾーン

ミラージュブロックの追加ルール、「フェイズ・アウト」により、いったん場を離れたパーマネントが置かれるゾーンです。

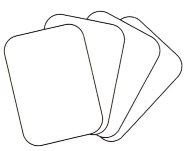


### 「ゲームから除外」ゾーン

ゲームから取り除かれたカードを置くゾーンです。内容・枚数ともに双方のプレイヤーに公開されています。

### 「脇に置く」?

古いカードの中には、何らかの効果によってカードを「脇に置く」という記述が見られます。現在、この表現はあまり使われなくなっており、この機能はいったん「ゲームから除外」することで表されています。



### 手札

各プレイヤーがカードを保持しているゾーンです。カードの内容は相手には公開しません。枚数は公開します。

### リンボ

プレイされて、解決されるのを待つ呪文が置かれるゾーンです。枚数・内容ともに双方のプレイヤーに公開されています。

### 場

パーマネントが置かれるゾーンです。土地は手札からここに置かれます。クリーチャー、アーティファクト、エンチャントなどはプレイされると、リンボからここに置かれます。効果によっては、手札や墓地などから直接置かれることもあります。



### ライブラリー

山札です。内容は公開されていません。枚数は双方のプレイヤーに公開されています。勝手に順序を入れ替えてはいけません。

### 墓地

破壊されたり、捨てられたカードを置くゾーンです。内容・枚数ともに双方のプレイヤーに公開されています。勝手に順序を入れ替えてはいけません。

### 「場を離れた」、「場に出た」

パーマネントが場から他のゾーンに移動した場合、これを「場を離れた」と言います。場を離れたことをトリガーとするトリガー付き能力が発生します。

パーマネントが「フェイズ・アウト」ゾーン以外から場に移動した場合、これを「場に出た」と言います。場に出たことをトリガーとするトリガー付き能力が発生します。

### アンティ

古いルールでは、マジックのゲームにカードを賭け、勝敗によってカードの所有権を移動させるといったことが行なわれました。この賭けられたカードを「アンティ」と呼び、これを置く場所もゾーンの一つとしてありました。



# コントローラー／オーナー

## Controller/Owner

パーマネントや呪文には、コントローラーが定められている。通常、コントローラーはそれをプレイしたプレイヤーであるが、フェイズ能力などについてコントローラーとプレイヤーが異なる場合がある。

### ここがポイント
*The point*

コントローラー
1.呪文とその効果のコントローラーは、呪文をプレイしたプレイヤー。
2.パーマネントのコントローラーは、パーマネントを場に出した呪文／能力のコントローラー。
3.パーマネントの能力（およびその効果）のコントローラーは、パーマネントのコントローラー。

フェイズ能力のプレイはアクティブ・プレイヤー（14ページ）が行なうが、フェイズ能力（およびその効果）のコントローラーは、フェイズ能力を持つパーマネントのコントローラーであることに注意。

4.トリガー付き能力が、能力をプレイする人を指定するときがある場合は、能力をプレイする人がコントローラーである。

オーナー
そのカードを含むデッキでゲームを始めたプレイヤー。ゲームのある時点で、そのカードをたまたまコントロールしているだけのプレイヤーは、オーナーとは呼ばない（友達から借りたカードでゲームをしている場合も、ゲーム上は、あなたが「オーナー」になる）。

### コントローラーとオーナー

対戦相手が召喚した《灰色熊／Grizzly Bear》のコントロールを、《捕縛／Binding Grasp》をエンチャントすることで奪いました。このとき、《灰色熊》のコントローラーは自分ですが、オーナーは対戦相手のままです。




### プレイとコントロール

《不安定性突然変異／Unstable Mutation》を対戦相手がコントロールしているクリーチャーにエンチャントした場合、《不安定性突然変異》の「-1/-1 カウンターを置く」能力をプレイするのは対戦相手です。しかし、《不安定性突然変異》のコントローラー、能力のコントローラーは自分です。




### オーナーシップの変更







古いカードの中には、カードのオーナーシップ（所有権）を変更してしまうものもあります。

### トリガー付き能力のコントローラー

《ズアーの運命支配／Zur's Weirding》の、カードを捨てさせる能力（トリガー付き能力：68ページ）のコントローラーは、《ズアーの運命支配》を誰がコントロールしているかにかかわらず、能力をプレイしているプレイヤーになります。



# Cコスト
# Cost

マジックにはさまざまなコストが存在する。いっけんプレイヤーに有利に働くようなコストがあっても、
それはあくまでコストである。コストと効果を間違えないようにすること。

### ここがポイント
*The point*

1. 1つのコストの支払いで複数の呪文／能力を使うことはない
2. 打ち消された呪文／能力に支払ったコストは戻ってこない
3. コストの種類
マナ、タップ、生け贄に捧げる、手札を捨てる(手札に戻す)、ゲームから取り除く、カウンターを取り除く(置く)、ライフを支払う、ターン／フェイズを飛ばす、カードを引くことを放棄する、などがある
4. コストの書き方には2種類がある。
   1. 呪文コスト：カードの右上の印　X 1 ….
   2. 追加のコスト　：テキスト欄の「：」の左に書いてあるマナその他。

## 呪文コスト

呪文カードの右上にシンボルと数字の組み合わせで記されているのが、その呪文の「呪文コスト」です。呪文をプレイする際には、マナ・プールのマナを呪文コストに等しいだけ消費しなければなりません。(77ページ「マナ・プール」参照)

なお、呪文コストの絶対値を、総呪文コストと呼びます。呪文コストに X が含まれている場合、呪文としてかけられつつある間はXは実際に支払われたマナの数で、それ以外の時はX＝0として扱われます。

## 追加コスト

パーマネント生成呪文でない呪文の文章欄に、「コスト：効果」の形で記されているものを、追加コストと呼びます。呪文コストに加えて支払わなければなりません。

呪文コストと追加コストは一体のものなので、何回分も支払って効果を増すようなことはできません。




例：《弱者選別／Culling the Weak(EX)》は、呪文コスト 、追加コストは「クリーチャーを1体生け贄に捧げる」ことです。黒マナとクリーチャー1体の生け贄で、効果を発生させることができます。この呪文1回で、クリーチャーを何体も生け贄に捧げることはできません。

## マナシンボル、不特定マナ

マナシンボルで表されているのは、特定の色を指定したマナです。ほかの色や無色のマナで置き換えることはできません。

丸の中に数字で表されているのは、不特定マナ・コストです。どんな色の組み合わせでも、また無色でもかまいません。

丸の中にXが書かれているのは、プレイヤーが任意の値を決められる不特定マナ・コストを表しています。







カードの右上に記されている。




## 起動コスト

パーマネントの能力は「コスト：効果」の形で記されていますが、このコロンの左側に記されたものを、能力の起動コストと言います。

起動コストは、特に指定がないかぎり、何度でも支払うことができます。複数回支払って、効果を複数回発生させることができます。

**例：《黒死病／Pestilence》は、黒マナ1点につきそれぞれ1点のダメージを与えます。場にあるかぎり何度も黒マナを支払って、そのつど起動することが可能です。**

起動コストにタップを含むものは、通常1ターンに1度しかタップできないため、複数回起動させるためにはアンタップさせる必要があります。

## 生け贄

コストに、「……を生け贄に捧げる」と記載されているものがあります。これは、自分のコントロールしている……を、即座に墓地に送ることを示しています。墓地に置かれることはマナ・ソースであっても妨げられず、再生を試みることすらできません。

**例：《髑髏カタパルト／Skull Catapult》の効果を起動するために、《ラノワールのエルフ／Llanowar Elves》を生け贄に捧げました。《ラノワールのエルフ》を何らかの手段で除去して、コストの支払いを妨げるという行為は不可能です。なぜなら、コストは宣言と同時に支払われているからです。**

### 召喚酔い

起動コストにタップを含む能力を持つクリーチャーは、召喚酔い（44ページ）の状態にあるときにはその能力をプレイすることはできません。

例：たった今召喚したばかりの《ラノワールのエルフ》は、能力をプレイすることができません。




## バイバック・コスト

テンペストブロックで新しく加わったルールで、呪文コストに加えてバイバック・コストを支払うことによって、呪文の効果の一部としてその呪文を墓地に置くかわりに手札に戻すことができます。

呪文の効果の一部ですので、呪文が立ち消えになったり、打ち消されたりした場合は手札に戻らず、墓地に置かれます。

## コストの増減

カードのなかには呪文コストを増加させたり、減少させたりする効果を持つものがあります。

必要なコストを計算する際には、まず増加させる効果を適用し、そのあとに減少させる効果を適用します。

**ある種の効果により、呪文コストが増減することがあります。**












# Tap タップ

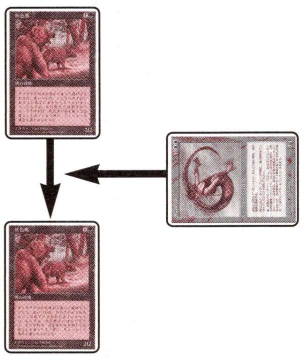
パーマネントがコストにタップを必要とする能力をプレイしたり、クリーチャーが攻撃に参加したりした場合、そのパーマネントはタップする。

ここがポイント
*The point*

**コストとしてのタップ**
**1.コストとしてのタップと、効果によるタップは違う。**
**2.いちどタップしてしまえば、ほかの効果によってアンタップされてもコストとして支払い済み。**
**3.クリーチャーでも土地でもないアーティファクトはタップすると「オフ」になる（能力を使えなくなる）。**

## タップ保持効果

効果の発生源がタップ状態であるかぎり持続する能力が存在します。

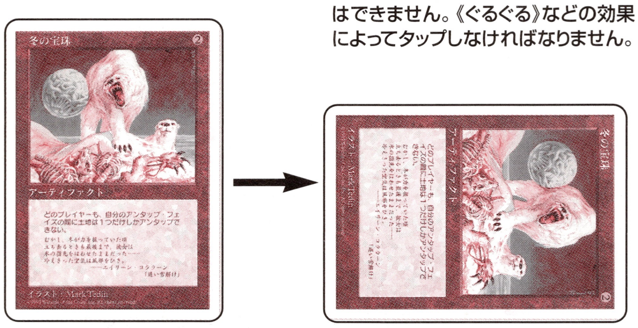


《海の歌姫／Seasinger》がタップ状態であるかぎり、対象のクリーチャーのコントロールを得たままです。

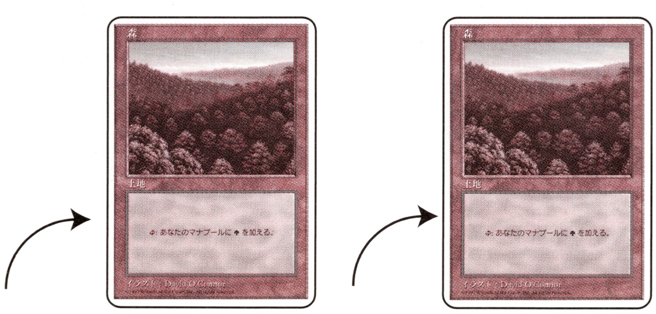
## タップ状態のアーティファクト

クリーチャーでも土地でもないアーティファクトだけは、タップ状態のとき効果が「オフ」になります。それ以外のパーマネントは、タップ状態でも「オン」のままです。

《冬の宝珠》を勝手にタップすることはできません。《ぐるぐる》などの効果によってタップしなければなりません。

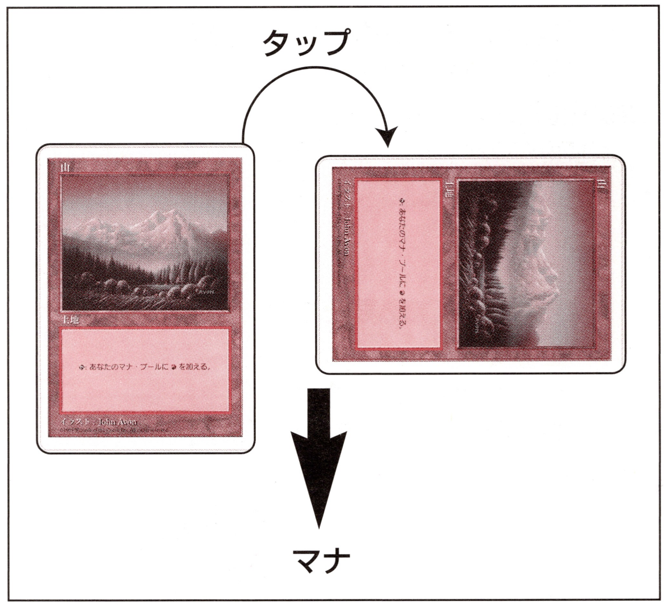


次のアンタップ
土地全部アンタップ



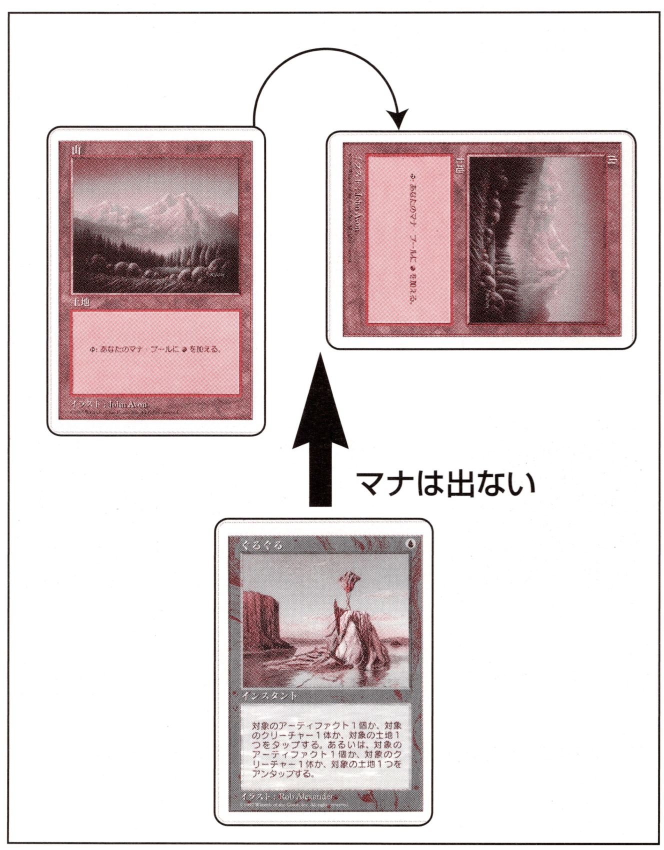
## 起動コストとしてのタップ

起動コストにタップを含む能力を持つパーマネントは、能力をプレイする際にアンタップ状態からタップしなければなりません。




## ほかの効果にタップされた場合

ですが、例えば《ぐるぐる／Twiddle》などの効果によって土地がアンタップ状態からタップされたとしても、勝手にマナが生み出されるわけではありません。




注）上記の場合、土地のコントローラーはマナを生み出すことを選択することは可能です。

# T対象

# Target

「対象」は、マジックのルールの中でもっとも重要な概念の一つだ。通常の意味での対象と、ルール用語としての「対象」は微妙に異なる点がある。ルールブックやこの章を熟読し、理解を深めてほしい。

## ここがポイント
*The point*

1）「対象」とは？
「対象の～」と書かれているもの
個別エンチャント
2）対象の基本ルール
適正でない対象にはプレイできない
対象が適正でなくなると「立ち消え」を起こす
エンチャントの対象が不適正になると、即座に墓地に置かれる
3）複数の対象を必要とする場合
同じものを何度も選ぶことはできない
一部が不適正でも残りの効果は発生
すべてが不適正になると立ち消え

## 対象とは？




マジックのルール用語で、対象とは以下のものを指します。
（1）呪文や能力の文章欄に「対象の～」という文章がある場合、「～」の部分が指し示しているのが、その呪文や能力の対象。
（2）個別エンチャント（58ページ）において、エンチャント（～）の「～」の部分が、唱えている間は「エンチャント呪文の対象」であり、パーマネントになった後は「エンチャントの対象」である。ただし、ある種のエンチャントには、文章欄に対象を限定する記述がある。



例：《陳金術の研究（UZ）》を唱える際の呪文の対象は、1体のクリーチャーであり、《陳金術の研究》がパーマネントになった後は、エンチャントの対象として1体のクリーチャーをとる。また、能力の対象は「対象のクリーチャーかプレイヤー」である。

**呪文として**　**個別エンチャント**　**能力の対象**

## 対象の基本的なルール

（1）呪文や能力は、適正でない対象にはプレイすること自体ができない。

（2）呪文や能力の効果を解決する時点で、対象が不適正なものになっていた場合、その効果は「立ち消え」となり、まったく効果を表さない。

（3）エンチャントの対象が不適正になった場合、エンチャントは即座に墓地に置かれる。




例：《恐怖》の文章欄を読むと、この呪文は「アーティファクトでなく、黒でないクリーチャー」を対象にすることがわかる。したがって《恐怖》は、アーティファクトや黒のクリーチャーや、クリーチャー以外のパーマネント、プレイヤーなどを対象にしてプレイすることはできないことになる。また、《恐怖》をプレイする時点で適正だった対象でも、解決する段階までに不適正になった場合、「立ち消え」になる。

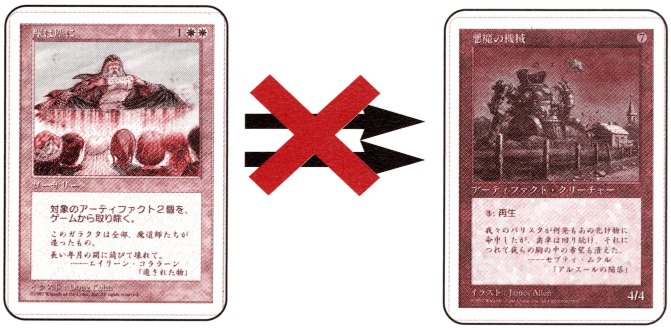


例：《ちらつき護法印》をプレイする際に、「白」を指定すると、パーマネントになるやいなや対象のクリーチャーはプロテクション（白）を得るので、即座に《ちらつき護法印》は墓地に置かれる。

## 複数の対象を必要とする呪文や能力について

呪文や能力の中には、複数の対象をとるものが存在します。これらに関しては、以下のようなルールが適用されます。

### (1) 同時に同じものを複数回対象にすることはできない。




例:《塵は塵に》は、2つの対象を必要とする呪文なので、1つの対象を2回指定するというようなことはできない。したがって、場に1つしかアーティファクトがない時にはプレイすることができない。

### 《呪われた巻物》

テンペストの《呪われた巻物/Cursed Scroll(TE)》は、「対象の対戦相手はあなたの手札からカードを1枚選ぶ。……対象のプレイヤーに2点のダメージを与える」というような表記がされています。したがって、これは複数の対象を指定する能力であり、2人でプレイしている際にダメージを与える対象として対戦相手を選ぶことができないことになります。

しかし、この解釈は明らかにカードのデザイン意図と違っていましたので、正誤訂正により「いずれかの対戦相手は……カードを選ぶ」というように変更されました。




### (2)解決時に対象の一部が不適正になっていても、残りの効果は発生する。




《灰は灰に》は、2つの対象を必要とする呪文である。解決時までに対象の片方が場を離れるなどして不適正になっていたとしても、もう片方が適正なまま場に残っていれば、それに対して効果が発生する。(5点のダメージも発生する)

### (3)解決時に対象のすべてが不適正になっていた場合「立ち消え」となり、対象をとらない部分の効果も発生しない。

なお、「最大~体までの対象」というような書き方の場合は、対象の数を0にすることも可能です。




例:《灰は灰に》で、解決時に対象の両方が不適正になっていた場合、《灰は灰に》は立ち消えになる。5点のダメージは発生しない。

## 「対象」でないもの

呪文や能力の文章欄に「対象」という文字がなければ、その効果は対象を必要としないものです。例えば「すべての～」と書かれているものや、「対象の～」と書かれていないダメージ軽減効果、戦闘時の攻撃宣言、ブロックの割りふり、バンドなどがこれにあたります。



例：呪文や能力の対象にならないクリーチャーでも、《神の怒り／Wrath of God》によって墓地に送られることがありえますし、《治癒の軟膏／Healing Salve》でダメージを軽減することができます。

個別エンチャントの対象を除き、カードの文章に「対象」ということばがなければ、それはルール上の「対象」であるとはみなされません。



例）《神の怒り》には「すべてのクリーチャーを破壊する」と書かれています。これを実際に解決するときは、場に出ているクリーチャーを1個1個つまみあげて墓地に移動していくわけですが、ルール上は「対象」ということばを使っていないので、《神の怒り》は「対象」を指定する呪文ではありません。したがって、プロテクション（白）を持つ《黒騎士／Black Kight》も《神の怒り》によって破壊されます。

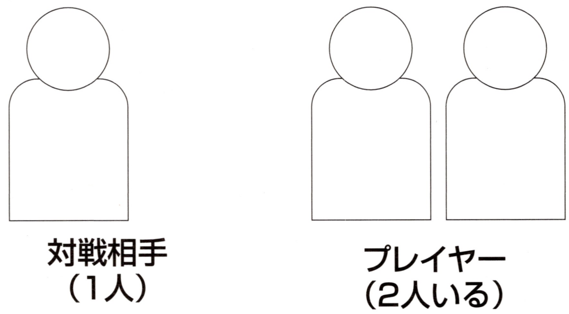
例：ほとんどのダメージ軽減呪文は、ダメージを軽減されるクリーチャーを対象にしていません。したがって、プロテクション（白）を持つ《黒騎士》に与えられたダメージを、《治癒の軟膏》で軽減することができます。

## 対戦相手とプレイヤー

対象として、ゲームのプレイヤーを指定する呪文や能力があります。

「対象のプレイヤー」と書かれている場合は、呪文や能力のコントローラーでも、そうでない対戦相手でも対象にすることができます。

「対象の対戦相手」と書かれている場合は、呪文や能力のコントローラーを対象にすることはできず、必ず対戦相手を対象として指定しなければなりません。




## 対象をとるパーマネント

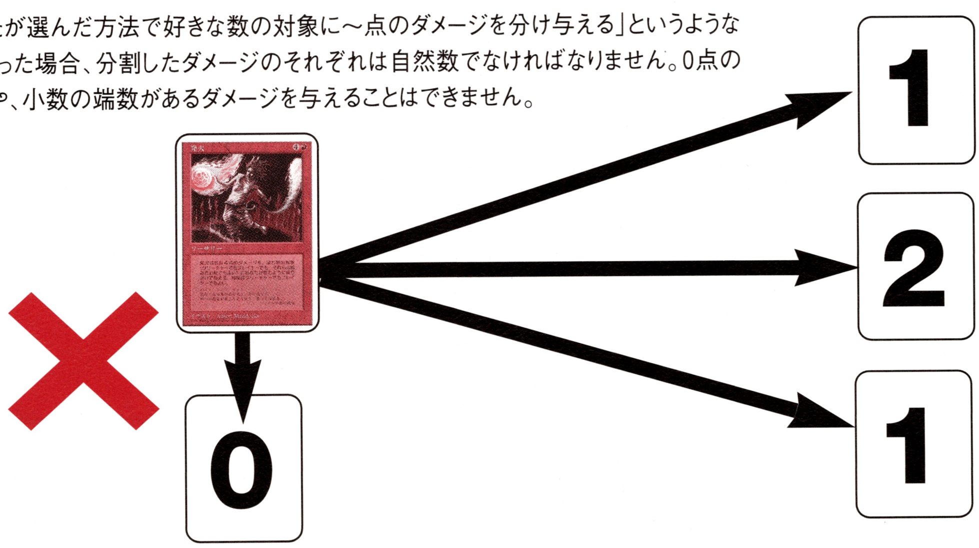
ある種のパーマネントの中には、対象を指定するものがあります。これらの対象は、そのパーマネントを生成する呪文や能力をプレイする際に指定され、場に出ているかぎり変更されません。



例）《ブービートラップ/Booby Trap(TE)》は、対象の対戦相手に効果が及ぼされます。コントローラーが変わってもこの効果は変更されません。

## ダメージの割りふり

「あなたが選んだ方法で好きな数の対象に～点のダメージを分け与える」というような記述があった場合、分割したダメージのそれぞれは自然数でなければなりません。0点のダメージや、小数の端数があるダメージを与えることはできません。




例）《発火／Pyrotechnics》は、4点のダメージを自由に割りふって与えますが、0点のダメージを対象に割りふることはできません。

# 呪文と能力、効果

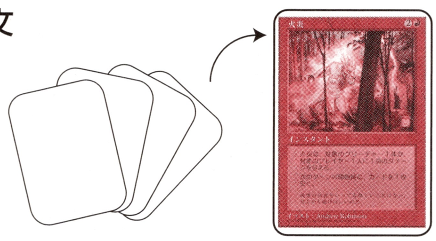
## Spell, Ability, & Effect

呪文と能力と効果という3つの単語はよく混同されるが、これらは明確に異なる事物を指している。

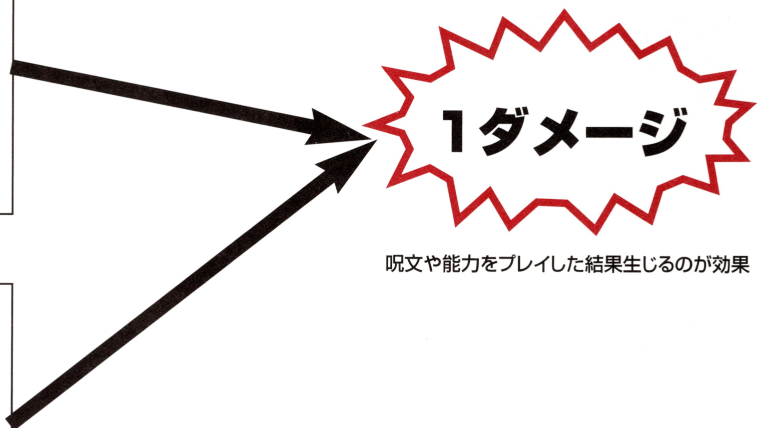
ここがポイント
*The point*

呪文と能力、効果の違い
呪文：手札からカードをプレイする
能力：パーマネントなどをプレイする
効果：呪文や能力が解決された結果発生する
呪文と能力の種類

呪文

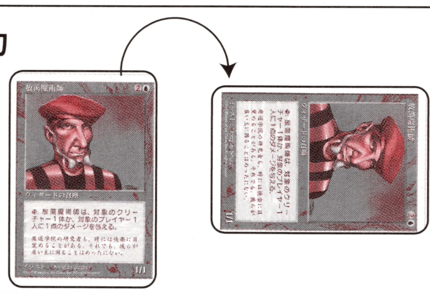


手札からコストを支払ってカードをプレイするのが呪文




呪文や能力をプレイした結果生じるのが効果

能力



コストを支払ってプレイするのが能力




呪文を対象にするものを、能力を対象にすることはできないし、逆に能力を対象にするものを、呪文を対象にすることはできません。

### 能力の種類

能力には、今のところ以下のようなものがあります。



**パーマネントの能力**

パーマネントの文章欄に記載されたコストを支払うことによって、記載された能力を発生させます。《阻止》の対象にすることができます。



**墓地にあるカードの能力**

墓地に特定のカードが置かれている際に、コストを支払うことによってその能力をプレイできるものがあります。



**サイクリング**

ウルザズ・ザーガで新しく追加された能力です。サイクリングを持つカードが手札にある場合、それをプレイする代わりに、そのサイクリング・コストを支払うとともにそのカードを捨てることで、別のカードを1枚引くことができます

## 呪文と能力の種類

呪文　　能力

### マナ・ソース(78ページ)

いつでもプレイでき、プレイすると即座に解決され、インタラプトされることはありません。シリーズ(67ページ)でプレイされます。




### インタラプト(35ページ)

かけられつつある呪文や能力を対象にとり、効果を変更したり、打ち消したりすることができます。連鎖(32ページ)でプレイされます。




### インスタント

何らかの呪文や能力に対応してプレイすることができ、連鎖でプレイされます。ほとんどの能力がこれに含まれます。




### アーティファクト
### エンチャント
### 召喚
### ソーサリー

メイン・フェイズの、戦闘の間以外にのみプレイできる呪文／能力　これらは、連鎖でプレイされますが、連鎖の最初にしか組み込めません。

### フェイズ・コスト(74ページ)

指定のフェイズに、指定されたコストを支払うかペナルティを受けます。インスタントのようにプレイします。

### アンタップ・コスト(75ページ)

「アンタップ・フェイズにアンタップしない」ことが指示されたパーマネントが、アップキープ・フェイズの間か終了時に指定のコストを支払って、アンタップする能力です。

### フェイズ能力(73ページ)

指定のフェイズに1度、インスタントのようにプレイします。

### 置き換え能力(72ページ)

指定のイベントを「キャンセル」する能力です。

### トリガー付き能力(68ページ)

指定のイベントが起こったときにのみプレイします。

### ダメージ軽減能力

ダメージ軽減ステップ(56ページ)にプレイします。連鎖でプレイします。

### 攻撃コスト

攻撃するクリーチャーを指定するときにプレイします(53ページ)。

### ～としてプレイする

通常、能力はインスタントでプレイされますが、まれに「この能力は～として扱う」と書かれた能力があります。

　また、召喚呪文の中には、「この呪文はインスタントがプレイできる時ならいつでもプレイできる」と書かれたものもあります。





# Batch 連鎖

呪文や能力に対して、インスタントやインタラプトで対応することができる。これらの対応した呪文や能力に対しても対応が可能なため、一連の連続した対応関係が生じるが、これを連鎖といい、「後入れ先出し(ラストイン・ファーストアウト：LIFO)」の原則に基づいた順序で解決される。

### ここがポイント
*The point*

**1)LIFOの原則**
後から宣言したものほど、先に解決される
**2)インタラプトの連鎖**
一つの呪文や効果に対し、いくつでもインタラプトの連鎖をつくることができる
**3)効果の発生源と効果**
いちど連鎖に組み込まれてしまえば、効果の発生源が場を離れたり変更を加えられたとしても、効果には影響はない




## 後入れ先出し(LIFO)の原則

プレイヤーAが、プレイヤーBのコントロールしている《灰色熊／Grizzly Bear》(タフネス2)を対象にX=2で《火の玉／Fireball》をプレイした。このままだと《灰色熊》は致死ダメージを負って墓地に置かれてしまうので、プレイヤーBは《火の玉》に対応して《灰色熊》を対象に《巨大化／Giant Growth》をプレイした。このままだと《灰色熊》に致死ダメージを負わせることができないので、プレイヤーAは《巨大化》に対応して《灰色熊》を対象に《火葬／Incinerate》をプレイした。

この例のように、インスタント(およびインタラプト)はほかの呪文／能力が解決される前に、対応してプレイすることができます。

・インタラプトはマナ・ソース以外の呪文／能力に対応することができます。
・インスタントはマナ・ソースとインタラプト以外の呪文／能力に対応することができます。

プレイヤーの双方が対応しようとした場合、まずアクティブ・プレイヤーに対応する権利があります。アクティブ・プレイヤーが一通りプレイし終わってから、非アクティブ・プレイヤーが対応できます。

対応の連鎖は、宣言された順序と逆の順番で解決されます。これを、「最後に入れたものを最初に出す」という意味で、「ラストイン・ファーストアウト」(略称：LIFO)と呼びます。

先ほどの連鎖は、以下のように解決される。

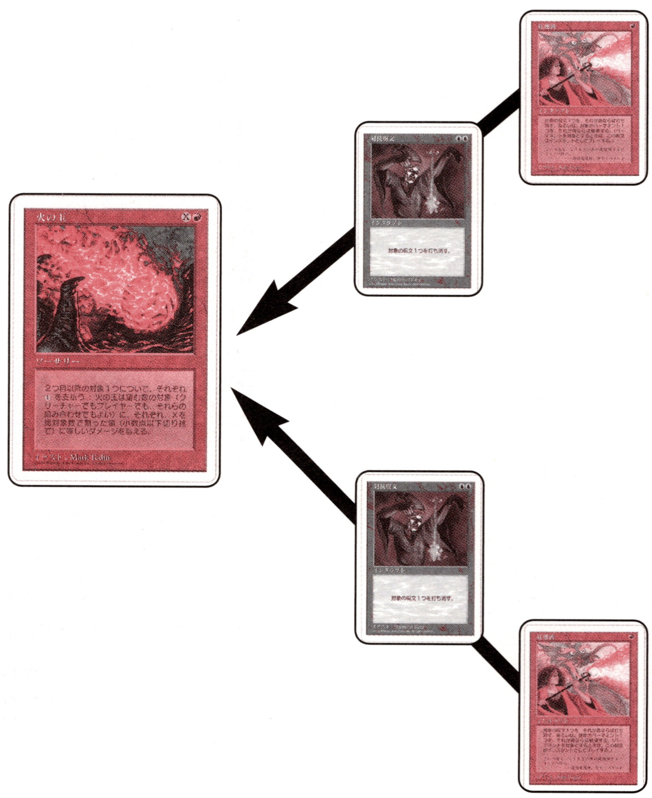
まず一番最後にプレイされた《火葬》が一番最初に解決される。《灰色熊》は3点のダメージを負い、これは致死ダメージなので墓地送りとなる。次に解決されるのは《巨大化》だが、この時点で《灰色熊》は場を離れているので《巨大化》は立ち消えになる。最後に、一番最初にプレイされた《火の玉》が解決されるが、これも対象の《灰色熊》が場を離れているので立ち消え(対象：27ページ)になる。

双方のプレイヤーが新しい呪文を連鎖に組み込まないことを決めたら、連鎖の解決が始まります。インスタントの連鎖が一度解決に入ってしまったら、連鎖が完全に解決されるまでは、新しいインスタント呪文をプレイすることはできません。

## インタラプトの連鎖

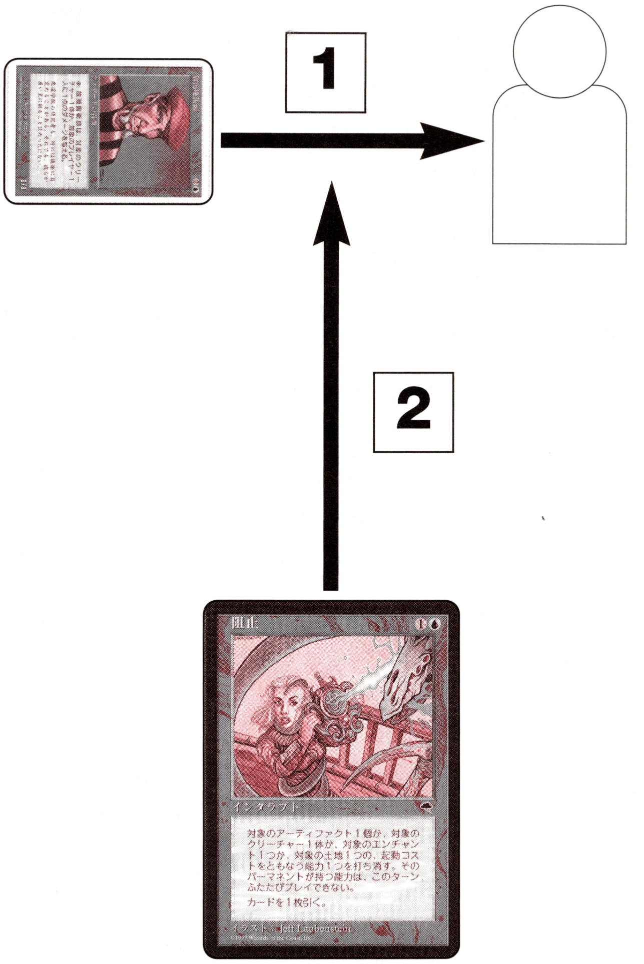
インタラプトの機会(34ページ)の間に、インタラプトの連鎖を作ることができます。ひとつの連鎖は、同じ呪文や能力を対象とします。

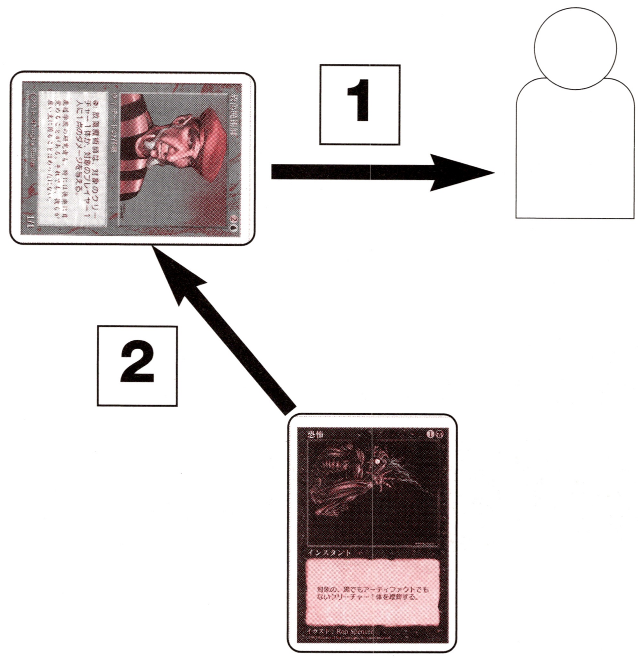
インタラプトの機会の間であれば、いくつでもインタラプトの連鎖をつくることができます。



## 「効果の発生源」と「効果」そのものは異なる

効果の発生源であるパーマネントの状態は、効果とは無関係です。効果を発生させる能力を起動してから効果が解決されるまでの間に、効果の発生源が場を離れたり、コントローラーや特性が変化していたとしても、効果自体にはなんの影響も及ぼしません。



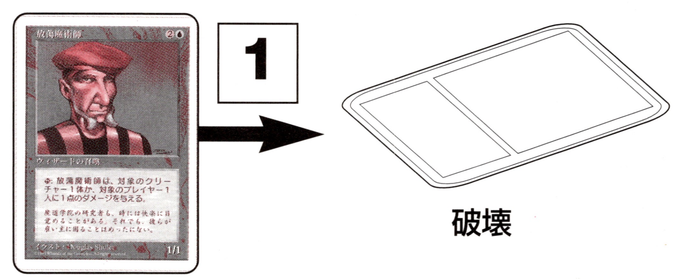



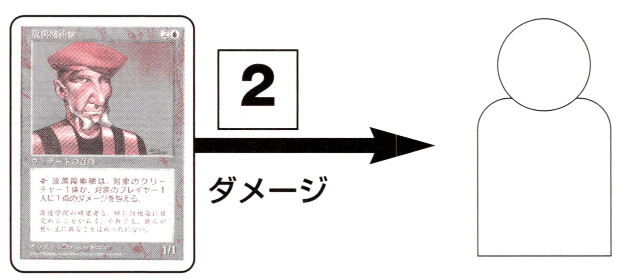

例）プレイヤーAが、《放蕩魔術師／Prodigal Sorcerer》をタップ、1点のダメージを対象のプレイヤーに与えるという能力を起動しました。対戦相手のBは、それに対応してインスタントである《恐怖》（対象のクリーチャーを破壊する）の能力を使用しました。

これをLIFOの順で解決していくと、まず《恐怖》が解決され、《放蕩魔術師》が墓地送りになります。それから、《放蕩魔術師》の効果でBに1点のダメージを与えます。この時点で、《放蕩魔術師》は場に存在しませんが、1点のダメージを与えるという効果にはなんら影響は及ぼされません。

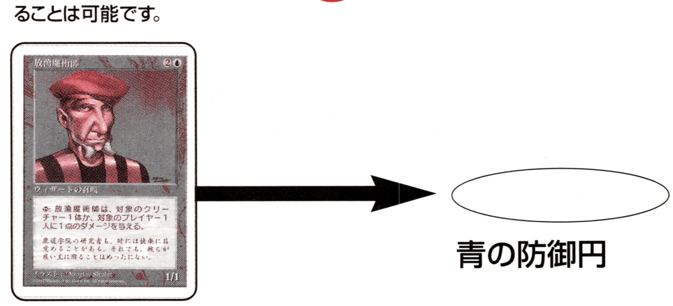
この能力をなんとかしようと思うのであれば、発生源を取り除くのではなく、能力そのものに影響を及ぼすインタラプト（例えば《阻止（TE）》のような）をプレイしなければなりません。

### 解決




例）上記の例で、効果の発生源である《放蕩魔術師》が場になくとも、このダメージの色は青であるという特性は起動の時点で固定されていますので、Bがもし《青の防御円》をコントロールしていたなら、《青の防御円》を起動してダメージを軽減することは可能です。




起動時に特性が固定

能力の特性は、起動した時点で固定されます。解決されるまでの間に効果の発生源に変更があっても、効果自体には変更はありません。

# L 呪文や能力のライフサイクル

*Lifecycle of spell and ability*

呪文や能力は、原則として一定の順序に従って解決される。1.プレイ 2.インタラプトの機会 3.連鎖に組み込まれる 4.解決

ここがポイント
*The point*

呪文や能力を解決する手順は……
1、プレイ
2、インタラプトの機会
3、連鎖に組み込まれる
4、解決

## 1.プレイ

呪文や能力に必要なコストをすべて支払い、必要な決断（対象の指定、呪文のモードの設定など）をすべて下し、呪文なら手札からリンボに移動します。これを「プレイ」と言います。

この時点で、不適正な対象に対して呪文や能力をプレイすることはできません。

また、プレイされた時点で、「効果」と「効果の発生源」は別のものになります。効果の発生源に変更を加えても、効果を変更することはできません。



### モード能力

呪文には複数の機能（例：《ぐるぐる》《治癒の軟膏》《水流波》など）を持つものがあります。どの機能をプレイするのかは、この段階に宣言します。

## 2.インタラプトの機会

プレイされた呪文や能力に対して、インタラプトを使用するチャンスがあります。この結果呪文が打ち消されたならば、何の効果も発揮せずに墓地に移動します。

また、インタラプトによって効果が変更されることもあります。

一度インタラプトの機会が終了したなら、この呪文を対象にインタラプトを使用することはできません。

**相手の《神の怒り》に対応して《髑髏カタパルト》をプレイしたことに対応して、《神の怒り》を《対抗呪文》で打ち消すことはできません。**




## 3.連鎖に組み込まれる

この段階まで来た呪文は「かけるのに成功した」と呼ばれ、連鎖に組み込まれます。

この段階で、インスタントで対応されることが可能です。これにより、インスタントの連鎖（32ページ）ができます。実際に解決されるまで、呪文はリンボで解決を待ちます。



## 4.解決

対象が適正かどうかを再びチェックし、適正であれば実際に効果が発生します。解決し終わったら、パーマネント生成呪文であれば場に、そうでない呪文であれば墓地に置かれます。

この時点で対象が不適正だったり、対象が失われていたら、効果は立ち消えになります。







### イベント

マナ・ソースやトリガー付き能力はイベントとイベントの間にもプレイされます。上記のライフサイクルでいえば、1〜4のそれぞれがイベントです。例えば「対象になったこと」がトリガーする能力は、「1」と「2」の間にプレイされるのです。

また、《悪疫》のように効果が「そのあと」で分けられる複数の部分を持つ場合、「4」の段階も、その部分部分がイベントになります。

### マナ・ソース

マナ・ソースには「2」「3」の段階はありません。プレイされるとすぐ解決されるのです。

# Iインタラプト

*Interrupt* インタラプトは呪文を対象に取り、呪文の内容を変更したり、打ち消したりする効果がある。パーマネントを対象に取った場合、それはインスタントとして扱われる。

## ここがポイント
*The point*

1)インタラプトの主なはたらき
　A、呪文や能力を打ち消し、なんの効果も及ぼさないようにする
　B、呪文や能力の内容を変更し、本来のものとは違った効果を発生させるようにする
2)パーマネントを対象に取るモードがあるインタラプト
　パーマネントを対象にした場合、インスタントとして扱う

## 呪文の打ち消し




呪文を打ち消す効果を持つ呪文の例

　インタラプトの主な効果に、呪文や能力を打ち消すというものがあります。マナ・ソース以外のすべての呪文や能力は、インタラプトで打ち消すことができます。
　打ち消された呪文は、何の効果も発揮しないまま墓地に置かれます。支払ったコストはまったく戻ってきません。

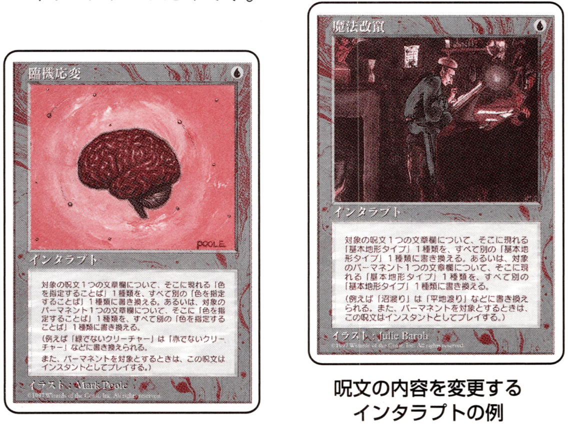
## インスタント・モードがあるインタラプト

いくつかのインタラプトには、呪文や能力ではなくパーマネントを対象にしたモードを持つものがあります。そのモードでプレイした場合、それはインタラプトではなく、インスタントとしてプレイされます。




## その他のインタラプト

本質的な意味で呪文の内容を変更できるのは、インタラプトだけです。




呪文の内容を変更する
インタラプトの例




例:《偏向／Deflection》は、呪文の対象を変更することができます。《魔法改竄／Magical Hack》《臨機応変／Sleight of Mind》は、呪文のテキストに含まれる単語を書きかえることができます。

# クリーチャー Creacher

クリーチャーは、マジック：ザ・ギャザリングで攻防の要となる存在だ。たとえクリーチャーのいないデックをプレイするにしても、クリーチャーとそのルールについての知識を欠いていては勝利は望めないだろう。

### ここがポイント The point

1. クリーチャーはパーマネント
　クリーチャーはパーマネントとして場に存在し続けるので、特別なコストを支払うことなく何度でも攻撃やブロックに利用できる。
2. クリーチャーは攻防自在
　壁（39ページ）など一部の例外を除いて、クリーチャーは攻撃とブロックのどちらにも利用できる。
3. アーティファクト・クリーチャー
アーティファクト・クリーチャーはクリーチャーとアーティファクトの両方の性質を持つ。

### クリーチャー名

そのクリーチャーの名前です。カードによって表されるクリーチャーでは、カード名に一致します。




### クリーチャー・タイプ

召喚カードでは、「～の召喚」の「～」の部分がそのクリーチャーの「タイプ」になります。クリーチャー・タイプにどんな意味があるのかは、38ページを参照してください。

### アーティファクト・クリーチャー

アーティファクト・クリーチャーはクリーチャーとアーティファクトの両方の性質を兼ね備えるパーマネントで、召喚によって場に出るわけではないにもかかわらず、召喚酔いに影響されます。通常のアーティファクトはタップ状態では“オフ”になりますが、アーティファクト・クリーチャーはクリーチャーとしての性質も持っているため、タップ状態でも“オフ”にはなりません。
アーティファクト・クリーチャーもアーティファクトですから、《解呪》などの対象になります。

### 能力

クリーチャーのほとんどは、なにかしらの能力を持っています。複数の能力を持つクリーチャーでは、「飛行」などクリーチャーの能力として一般的なものが最初の段落に並べて書かれ、より複雑な能力は段落を変えて説明されます。クリーチャーの能力については46ページからと54ページからを参照してください。

### パワー／タフネス

そのクリーチャーの打撃力と耐久力を表す数値です。（40ページ）

# 「クリーチャー」ということば

## Creature/Creature card

一部のカードには「クリーチャー」ではなく「クリーチャー・カード」ということばが使われているものがある。この2つのことばはどこが違い、どのように使い分けられるのだろうか？

### ここがポイント
*The point*

1.クリーチャーになる呪文
呪文が解決されたあと、その呪文カードがそのままクリーチャーとして場に出るのは、「〜の召喚」と「アーティファクト・クリーチャー」の2種類だけ。

2.クリーチャー・カード
「クリーチャー・カード」という用語は、カード・タイプが「〜の召喚」か「アーティファクト・クリーチャー」であるカードの総称。

3.「クリーチャー」は場にいるものだけ
場を離れたクリーチャーは、もはや「クリーチャー」とは考えられない。同様に、墓地や手札にあるクリーチャー・カードは「クリーチャー」ではない。

### クリーチャーを場に出す

呪文をかけたあと、その呪文カード自体がクリーチャーとして場に出るのは「〜の召喚」と「アーティファクト・クリーチャー」の2種類だけですが、クリーチャーを場に出す呪文や能力はそれだけではありません。トークン・クリーチャー（42ページ）や別のクリーチャー・カードを場に出す呪文や能力も数多く存在します。また「場に出る」こととは違いますが、それ自体がクリーチャー化する能力を持つカードや、別のパーマネントをクリーチャー化するカードも、クリーチャーを生み出すカードといえるでしょう。




トークン・クリーチャーを場に出す呪文




別のクリーチャー・カードを場に出す呪文




それ自体がクリーチャー化する能力を持つカード




別のパーマネントをクリーチャー化するカード

### クリーチャー

ルール上クリーチャーと考えられるのは、場に存在するクリーチャー・カードとトークン・クリーチャー、何らかの効果によってクリーチャー化しているパーマネントだけに限られます。場に存在しないクリーチャー・カードは、クリーチャーではありません。







《謙虚／Humility(TE)》によってクリーチャーの能力はすべて失われますが、《冥界の影／Nether Shadow》が墓地にいるときに使う能力はクリーチャー・カードの能力であって、クリーチャーの能力ではありません。このため、条件さえ満たしていれば《冥界の影》を場に戻すことが、《謙虚》によって妨げられることはないのです。ただし、場に出ると同時にすべての能力が失われるため、召喚酔いには影響されるのは避けられません。

### クリーチャー・カード

「クリーチャー・カード」という用語は、実際には「召喚カードか、アーティファクト・クリーチャー・カード」と読み替えることが可能です。同じように場のクリーチャーを増やすカードでも、これら以外のカードは、「クリーチャー・カード」ではありません。




《ルアゴイフ》のパワーとタフネスは、すべての墓地にあるクリーチャー・カードの合計によって決まります。《アイケイシアの都市／Icatian Town》や《隠れ石／Stalking Stone(TE)》は場のクリーチャーを増やすカードですが、クリーチャー・カードではないので、これらが墓地にあっても《ルアゴイフ》のパワーとタフネスは大きくなりません。




すべての《リシド》は、カード自体はクリーチャー・カードですが、クリーチャーからエンチャント（クリーチャー）に変わる能力を持っています。エンチャント（クリーチャー）に変化した《リシド》はクリーチャーではなくなるため、上の説明の例外となります。

# クリーチャー・タイプ
## Creature

ほとんどのクリーチャーは名前やパワー／タフネスなどのほかに、クリーチャー・タイプと呼ばれる特性を持っている。クリーチャー・タイプはいわば“種族”に相当するもので、特定のクリーチャー・タイプに対してだけ作用する呪文や能力も少なくない。

### ここがポイント
*The point*

1.「～の召喚」のクリーチャー・タイプ
召喚呪文によって場に出るクリーチャーのクリーチャー・タイプは、「～の召喚」の「～」の部分で決定される。

2. アーティファクト・クリーチャー
アーティファクト・クリーチャーはクリーチャー・タイプを持たない。

3. トークン・クリーチャー
トークン・クリーチャーのクリーチャー・タイプは、クリーチャー名に一致する。

4. ～として扱う
文章欄で「～として扱う」と規定されたクリーチャーは、この「～」をクリーチャー・タイプとして持つ。

5. 壁
壁は特殊なクリーチャー・タイプで、そのままでは攻撃に参加できない。

6. レジェンド
レジェンドは特殊なクリーチャー・タイプで、同名のレジェンドは同時に複数、場に存在できず、すでに場に存在するのと同名のレジェンドが場に出た場合、あとから場に出た方が埋葬される。

### 召喚呪文とクリーチャー・タイプ

召喚呪文で場に出るクリーチャーは、「～の召喚」の「～」の部分をクリーチャー・タイプとして持っています。カード名やイラストは、クリーチャー・タイプには関係ありません。




《ゴブリンの王／Goblin King》はカード名もイラストもゴブリンそのものですが、カード・タイプが「ロードの召喚」なので、クリーチャー・タイプは「ゴブリン」ではなく「ロード」になります。このため、自分自身の「すべてのゴブリンは +1/+1 の修正を受けるとともに、山渡りを得る」という能力には影響されません。

### アーティファクト・クリーチャーとクリーチャー・タイプ

アーティファクト・クリーチャーは原則としてクリーチャー・タイプを持たず、「アーティファクト・クリーチャー」ということばがクリーチャー・タイプとして使われることもありません。クリーチャー・タイプという特性は、すべてのクリーチャーが必ず持っているものではないのです。また、土地をクリーチャー化する効果によって生み出された“土地クリーチャー”も、通常はクリーチャー・タイプを持ちません。

ただし、アーティファクト・クリーチャーの文章欄や、“土地クリーチャー”を生み出した能力にクリーチャー・タイプについての規定（「～として扱う」など）がある場合は、このかぎりではありません。




クリーチャー・タイプを持つアーティファクト・クリーチャー

### トークン・クリーチャーとクリーチャー・タイプ

呪文や能力によって場に出されたトークン・クリーチャーは、その名前と同じクリーチャー・タイプを持っています。さらに、その呪文や能力のなかにクリーチャー・タイプについての規定（「～として扱う」など）がある場合は、同時にそのクリーチャー・タイプも持つことになります。




《ゴブリンの巣穴／Goblin Warren》から生み出されるゴブリン・トークンのクリーチャー・タイプは「ゴブリン」である。

## 「～として扱う」

クリーチャーそれ自体の文章欄や、トークン・クリーチャーを生み出す呪文や能力に「～として扱う」という文章が含まれていた場合、そのクリーチャーはこの「～」をクリーチャー・タイプとして持つことになります（ただし、この「～」が単にクリーチャーの性質を表すことばの場合は、クリーチャー・タイプとは考えません）。1体のクリーチャーが、結果的に複数のクリーチャー・タイプを持つことになっても問題はありません。




《熟達の魔術師アーティ／Ertai, Wizard Adept(EX)》の文章欄には「熟達の魔術師アーティはウィザードとして扱う」と書かれ、クリーチャー・タイプがウィザードであることを表しています。一方、「レジェンドの召喚」というカード・タイプは、クリーチャー・タイプがレジェンドであることを意味します。つまり、《熟達の魔術師アーティ》はレジェンドとウィザードの２つのクリーチャー・タイプを持っているのです。




《スリヴァーの女王／Sliver Queen(ST)》の文章欄には「スリヴァーの女王はスリヴァーとして扱う」と「②: スリヴァー・トークンを１個場に出す。このトークンは1/1の無色のクリーチャーとして扱う」という２つのルール・テキストが書かれています。最初の文章は、クリーチャー・タイプを規定するもので、このため《スリヴァーの女王》は「レジェンド」と「スリヴァー」の２つクリーチャー・タイプを持っています。２つめの文章はトークンを生み出す能力を説明するもので、同じように「～として扱う」という表現が使われていますが、その前にある「1/1の無色のクリーチャー」は単なるクリーチャーの性質なので、クリーチャー・タイプとは考えられません。スリヴァー・トークンのクリーチャー・タイプは「スリヴァー」の１つだけです。




一方、《ジャングル遠征隊／Jungle Patrol》は「①♣, ◆: 木材トークンを１個場に出す。このトークンは0/1の緑のクリーチャーであり、壁として扱う」という能力を持っています。このなかの「0/1の緑のクリーチャー」の部分は単なるクリーチャーの性質で、クリーチャー・タイプではありませんが、「壁」はクリーチャー・タイプを表すことばです。結果として、木材トークンは「木材」と「壁」という２つのクリーチャー・タイプを持つことになります。

### 注　意

この「（カード名）は～として扱う」という文章は、カードの特性の定義であって、能力ではありません。このため、例えば《謙虚》によってクリーチャーからすべての能力が失われても、この文章は消去されたとは考えられず、ここで規定されたクリーチャー・タイプが失われることもありません。

## 壁

壁はクリーチャー・タイプの1つで、クリーチャー・タイプが壁のクリーチャーは、そのままでは攻撃に参加できません。《剃刀の壁／Wall of Razor(ST)》のようにパワーが1以上であったり、先制攻撃などの能力を持っていたりしても、攻撃には参加できないのです。壁をどうしても攻撃に使いたければ、《ローリング・ストーンズ／Rolling Stones(ST)》のようなエンチャントを利用するか、でなければ、《機動砦／Mobile Fort(UZ)》が持っているような能力を使って、壁が攻撃に参加できる状況をつくりださなければなりません。







## レジェンド

“マジックには”「伝説の～」(82ページ)と呼ばれる、特殊な性質を持つパーマネントが存在します。レジェンドとは、このうちの「伝説のクリーチャー」を表すことばです。同名のレジェンドが同時に複数、場に出た場合、それらはすべて埋葬されます。例えば、両方のプレイヤーの墓地に《猫族の戦士ミリー／Mirri, Cat Warrior(EX)》がある状況で《生きる屍／Living Death(TE)》が使われた場合2枚の《猫族の戦士ミリー》は同時に場に出たとみなされるので、どちらも埋葬されてしまうのです。






# パワー／タフネス

## Power/Toughness

パワーとタフネスは、そのクリーチャーの打撃力と耐久力を表す、もっとも基本的なクリーチャーの特性といえる。

### ここがポイント
*The point*

**1. パワー**

**パワーは、そのクリーチャーが戦闘で与えるダメージ（戦闘ダメージ、53ページ）の値を表す。**

**2. タフネス**

**タフネスは、そのクリーチャーの致死ダメージの値を表す。致死ダメージ以上のダメージを与えられたクリーチャーは破壊される。**

**3. ベースのパワー／タフネス**

**クリーチャー・カードの右下に印刷されているパワー／タフネスと、トークンを生み出す呪文／能力、土地やアーティファクトをクリーチャー化する呪文や能力のなかで規定されているパワー／タフネスは、「ベースの」パワー／タフネスと呼ばれ特別な意味を持つ。**

**4. パワー／タフネスの算出手順**

**ある時点でのパワー／タフネスは、ベースのパワー／タフネスをカウンターによってプラス・マイナスし、さらにその他の修正を加えたものになる。**

### パワー

パワーはそのクリーチャーの打撃力を表す値で、戦闘に参加しているクリーチャーはダメージ応酬ステップで、それがブロックしている／されているクリーチャーか、（攻撃クリーチャーなら）防御側プレイヤーに、自身のパワーに等しい値のダメージを与えます。

### タフネス

タフネスはそのクリーチャーの耐久力を表す値です。タフネス以上のダメージを与えられたクリーチャーは致死ダメージを受けたものとして破壊され、再生されないかぎり墓地に置かれます。何からの理由によってタフネスが0以下に低下した場合も、そのクリーチャーは致死ダメージを受けているものとして扱われることに注意してください。

《蠢く骸骨／Drudge Skelton》に《弱体化／Enfeeblement(TE)》を使った場合、1/1に -2/-2 の修正が加わって《蠢く骸骨》のパワー／タフネスは -1/-1 になり、致死ダメージを受けたものとして破壊されます。《蠢く骸骨》には再生の能力があり、再生したクリーチャーからはすべてのダメージが取り除かれますが、この《蠢く骸骨》を再生してもタフネスが0以下であることは変わらないため、再生が完了した時点で再び致死ダメージを受けたことになり、もう一度破壊されてしまいます。黒マナが尽きるまで再生を繰り返すことは可能ですが、ほとんどの場合はそうすることに意味はないでしょう。

ですが、この《蠢く骸骨》が《スケルトンのゴミあさり／Skelton Scavengers(ST)》だった場合は事情が異なります。《スケルトンのゴミあさり》は再生すると同時に +1/+1 カウンターが置かれるので、マナさえあれば、2回目の再生のあとタフネスがプラスになり、再生と破壊（致死ダメージ）のループを抜け出すことが可能なのです。







再生するたびにパワー／タフネスが増加する

## マイナスのパワー／タフネス

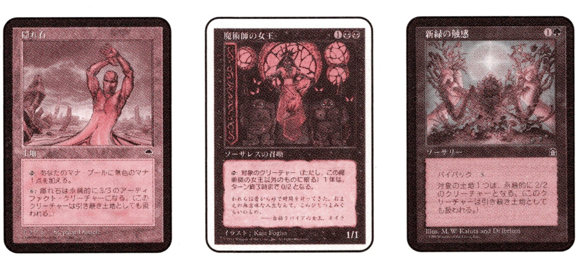
マイナスの値になっているパワーやタフネスは、それを再度変更する場合を除いて、0であるかのように扱われます。パワーがマイナスのクリーチャーが攻撃に参加し、ブロックされなかった場合も、このクリーチャーがマイナスのダメージを与える（つまり、防御側プレイヤーがライフを得る）ようなことはありません。マイナスのパワーは0として扱われるので、与えるダメージは0点。つまり、実際には何も生じないのです。




攻撃に参加している《屍肉蟻／CarrionAnts》に《縮小／Shrink》が使われた場合、パワー／タフネスは -5/1 となり、マイナスのパワーは0として扱われるので、このままなら与える戦闘ダメージは0点となります。このとき、《屍肉蟻》に意味のあるダメージを与えさせたければ、最低6点以上のマナを増強能力に費やさなければなりません。パワー／タフネスを変更する計算には、0ではなく実際の値が使われるからです。

## クリーチャー化しているパーマネント

呪文や能力によってクリーチャー化している土地やアーティファクトのパワー／タフネスに何らかの修正がはたらいている状況で、そのクリーチャーにクリーチャー化呪文／能力がもう一度使われた場合、最終的なパワー／タフネスは呪文／能力に規定された値ではなく、この値にすでに存在する効果による修正を加えたものになります。クリーチャー化呪文／能力に規定されている値はベースのパワー／タフネスなので、この呪文／能力をもう一度使ってもベースのパワー／タフネスが定めなおされるだけで、その他の修正を無視することはできないからです。

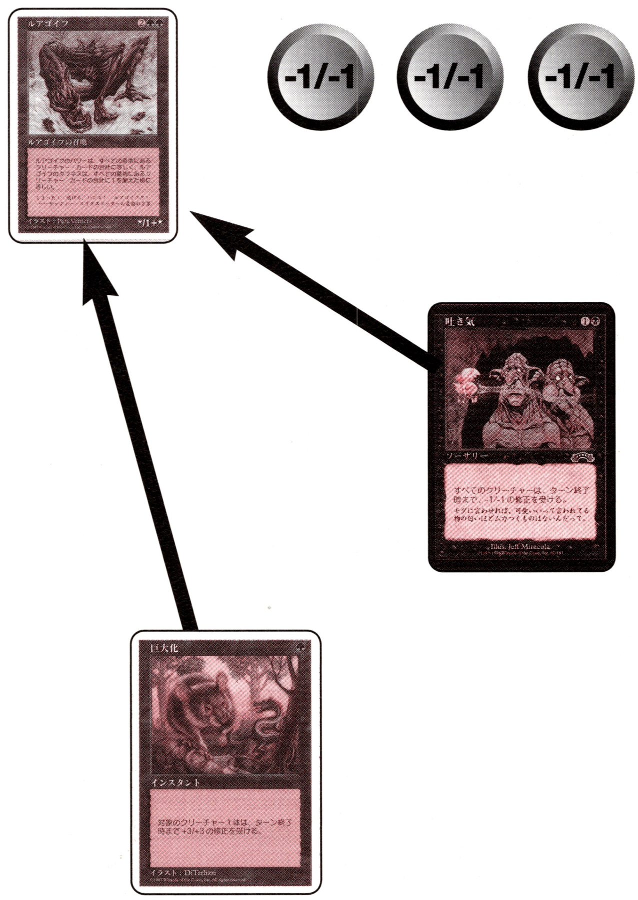



自身の能力で 3/3 クリーチャーになった《隠れ石／Stalking Stone》に、《魔術師の女王／Sorceress Queen》の能力を使うと、《隠れ石》は 0/2 になってしまいます。たとえ自身のクリーチャー化能力をもう一度使っても、ベースのパワー／タフネスが元と同じ 3/3 に規定されるだけで、すでに作用している効果（この場合は《魔術師の女王》の能力によるもの）はベースのパワー／タフネスが確定されたあと、もう一度適用されなおすので、この《隠れ石》は 0/2 になる運命から逃れることはできません。

一方、同じように自身能力によってクリーチャー化している《隠れ石》に、土地をクリーチャー化する《新緑の触感／Verdant Touch(ST)》が使われた場合は事情が異なります。《新緑の触感》によって《隠れ石》は 3/3 から 2/2 になってしまいますが、これはベースのパワー／タフネスの変化なので、自身のクリーチャー化能力をもう一度使えば《隠れ石》は 3/3 に戻ることが可能なのです。

## パワー／タフネスの計算

ある時点でのクリーチャーのパワー／タフネスは、まずベースのパワー／タフネスを確認したあと、カウンターによるプラス・マイナスを適用し、そのあと既存の効果（62ページ）を発生順に適用して決定されます。




-1/-1 カウンターが 3 個載せられている状態で《ルアゴイフ／Lhurgoyf》が場に出ています。両者の墓地にあるクリーチャー・カードは合計 3 枚。この状態の《ルアゴイフ》は、ベースのパワーが 3/4、そこにカウンターによって -3/-3 の修正が加わり、0/1 となります。

この《ルアゴイフ》のほかにタフネス 1 のクリーチャー（いずれも召喚カード）が 3 体場に出ている状況で、対戦相手が《吐き気／Nausea(ST)》を使ったとします。《ルアゴイフ》を死なせたくないあなたは、《吐き気》に対応して《巨大化／Giant Growth》を使うことにしました。連鎖のルールに従って《巨大化》、《吐き気》の逆に解決し終えたとき、《ルアゴイフ》のパワー／タフネスはどうなっているでしょう？

《吐き気》によって墓地のクリーチャー・カードが 3 枚増えたので、《ルアゴイフ》のベースのパワー／タフネスは 6/7 となります。これにまず、カウンターによる修正が加わり、この段階で 3/4。このあと既存の効果が発生順に適用され、まず《巨大化》によって +3/+3、続いて《吐き気》の-1/-1の修正が加わり、最終的に《ルアゴイフ》は 5/6 になります。

# Tトークン・クリーチャー
## Token Creature

トークン・クリーチャーとは呪文や能力によって生み出され、カードではなくトークンによって表されるクリーチャーである。

### ここがポイント
*The point*

1．トークンはカードではない。
　当たり前のようだが、トークン・クリーチャーはパーマネントであってもカードではない。
2．場を離れたトークン・クリーチャーはゲームから取り除かれる
　トークンは場を離れては存在できない。場を離れたトークン・クリーチャーはその先のゾーンに“着地”すると同時に、ゲームから完全に除外される。
3．オーナー（所有者）はトークン・クリーチャーを生み出した能力のコントローラー

### トークンとカード

カードにだけ影響を及ぼす呪文や能力は、トークン・クリーチャーには影響しません。ただし、トークンもパーマネントには変わりないので、パーマネントにはたらきかける呪文や能力は有効です。




《あまたの舞い／Dance of Many》はそれをプレイするときに召喚カード1枚を対象に選びます。クリーチャーではなく「召喚カード」とはっきりと限定されているので、別の《あまたの舞い》によって場に出されたトークン・クリーチャーは（召喚カードの完全な複製であるにもかかわらず）《あまたの舞い》の対象には選べません。

### トークンは場にしか存在できない

トークンは基本的に場にだけしか存在できないものなので、墓地に置かれたり、手札に戻されたりしたトークン・クリーチャーは、その行き先のゾーンに到着すると同時にゲームから取り除かれ、消滅します。このとき、着地の瞬間だけはトークンがそのゾーンに存在しているので、ゾーンの移動をトリガー条件とする能力は、これによってトリガーします。

### トークン・クリーチャーのオーナー、コントローラー

トークン・クリーチャーのオーナーは、必ず、それを生み出した能力のコントローラーとなる。別のプレイヤーのコントロールのもとでトークンが場に出る場合も、そのオーナーはトークンを生み出した能力のコントローラーに一致する。







トークン・クリーチャーが破壊され、墓地に置かれたとします。このトークン・クリーチャーは墓地に一瞬だけ存在し、それからゲームから取り除かれるので、クリーチャーが墓地に置かれることをトリガー条件とする能力（例えば《魂の網／Soul Net》の能力など）は、これによってトリガーします。ただし、墓地への“着地”から消滅までの間に何かを行なえるタイミングは存在しないので、墓地に置かれたトークンを、それでトリガーした《蘇生の天使／Angelic Renewal(WL)》で救うようなことはできません。







《モグの横行／Mogg Infestation(ST)》で自分以外のプレイヤーを対象に選んだ場合、墓地に置かれたクリーチャーの数の2倍の 1/1 トークン・クリーチャーが、そのプレイヤーのコントロールのもとで場に出ます。ですが、これらのトークン・クリーチャーのオーナーはあくまで《モグの横行》をプレイしたプレイヤーなので、もしそのあとで《刻印／Brand(UZ)》を使えば、これらのトークンはすべて自分の側に“戻って来る”ことになります。

# トークン・クリーチャーの自作

“マジック”にはたくさんのトークン・クリーチャーが登場します。《Kjeldoran Outpost(AL)》が猛威を振るっていたころは、わいてでてくる「兵士トークン」に工夫をする人が大勢いました。市販のトレーディングカード（スポーツ選手、アニメのキャラクターなど）を使ったり、イラスト入りのものを自作したりと、なかなか賑やかなものでした。最近ですと《新緑の魔力》からでてくる「苗木トークン」ですか。
インターネットでおもしろいホームページを発見したので紹介しましょう。




赤やぎちゃんの山わたりんぐ　http://www.rnac.or.jp/~virgil7/yu-ka/mtg.htm










見てみればすぐわかると思いますが、数十種類ものトークンがあります。非常に楽しいものばかりで、おもわずトークンを使ったデッキを組みたくなるのではないでしょうか（笑）

# 召喚酔い
## Summoning Sickness

**新しく場に出たクリーチャーは、普通、そのターンには攻撃に参加したり、起動コストに ◆ を含む能力を使ったりすることができない。この現象は召喚酔いと呼ばれ、“マジック”というゲームのペースを決める大きな要因になっている。**

### ここがポイント
*The point*

**1. 召喚酔いに影響されているクリーチャーは、起動コストに◆を含む能力を使用できず、また攻撃にも参加できない。**
**2. 召喚酔いはクリーチャーに限らず、すべてのパーマネントに存在する。ただし、召喚酔いに影響されているときに悪影響（ポイント1）を被るのは、クリーチャーに限られる。**
**3. もっとも近い自分のターンの開始時から、途切れることなくコントロールされ続けていないパーマネントは、すべて召喚酔いを被る。**
**4. すでに召喚酔いに影響されていなくなっている（ポイント3）パーマネントは、クリーチャー化されたことによって新たに召喚酔いに影響されるようにはならない。**

### 召喚酔いの影響

召喚酔いに影響されている間、（アーティファクト・クリーチャーを含む）クリーチャーは起動コストに◆を含む能力を使用できず、攻撃にも参加できません。一方、起動コストを持たない能力や、起動コストをともなう能力でも◆が含まれないものは、召喚酔いに影響されていても通常どおり使用できます。また、自身の能力のコストとしてはタップできないものの、ほかの呪文や能力によってタップされることには何の問題もありません。






例えば自分のアップキープの間に《レガシーの魅惑／Legacy's Allure》で《ガズバンのオーガ／Ghazbán Ogre》のコントロールを得たとします。この《ガズバンのオーガ》は当然召喚酔いに影響されますが、コントローラーの移動の能力は起動コストを持たないフェイズ能力（73ページ）なので、これをプレイせずにアップキープを終えることはできません。






《スカイシュラウドのエルフ／Skyshroud Elf(TE)》の1番目の能力（タップすることで ● を生み出す）は、起動コストに ◆ が含まれる能力なので、召喚酔いに影響されている間はこの能力はプレイできません。2番目の能力（マナを ● か ● に変換する）は ◆ を含まないので、召喚酔いに関係なく使用できます。さらに、《貿易風ライダー／Tradewind Rider(TE)》の能力のコストとしてタップすることは、自身の能力のコストではないので、《スカイシュラウドのエルフ》が召喚酔いであってもなくても自由に行なえます。

### 召喚酔いに影響されない

クリーチャーの一部には「～は召喚酔いに影響されない」という能力を持つものが存在します。俗に“サレラティ”と呼ばれるこの能力を持つクリーチャーは、プレイヤーがコントロールするようになったそのターンから、◆ をコストに持つ能力を使い、攻撃に参加することが可能です。

## どのようなときに召喚酔いなのか？

すべてのパーマネントは、もっとも近い自分のターンの開始時から途切れることなくコントロールされ続けていないかぎり、必ず召喚酔いに影響されます。召喚酔いは、クリーチャーだけが影響されるものではないのです。ただし、召喚酔いによる悪影響がおよぶのはクリーチャーだけで、それ以外のパーマネントは何のデメリットも被りません。

召喚酔いに影響されるかされないかに関しては、そのパーマネントがクリーチャーであるかどうかは問題になりません。新しくクリーチャーになったからといって、それまで召喚酔いに影響されていなかったパーマネントが、いきなり影響されるようにはならないのです。







《捕縛／Binding Grasp》によって、対戦相手があなたのクリーチャーのコントロールを奪ったとします。たとえ、《捕縛》が解決されたあと、すぐに《解呪／Disenchant》で《捕縛》を破壊し、奪われたクリーチャーを取り戻したとしても、このクリーチャーは「もっとも近い自分のターンの開始時から途切れることなく」という条件を満たさないので、召喚酔いに影響されてしまいます。




場に何枚か森が出ている状況で《生きている大地》を場に出したとします。場の森はこれですべてが1/1のクリーチャーになりますが、前のターンまでに場に出していた分は、「もっとも近い自分のターンの開始時から、途切れることなくコントロールされ続けている」という条件をクリアしているので、召喚酔いの悪影響を被りません。一方、このあと新しく場に出した森は、クリーチャーとして召喚酔いに影響されるので、場に出たそのターンにはタップしてマナを出すことができなくなってしまいます。

## ルールに関する情報源、Q＆A先

### ■Q＆A

**電話での質問は**

下記の電話番号へどうぞ
ＤＣＩジャパン トーナメントセンター本部
TEL.03-5469-9431
受付時間：
平日・土曜　12:00〜22:00
日曜・祝日　10:00〜20:00

**インターネット**

このアドレスにアクセスください。
http://www.hobbyj.co.jp/

**ターミナル(HJNET)**

この電話番号にアクセスください。
03-3341-5835

**英語でも大丈夫だという人**

下記のアドレスに質問を書いてメールすれば、2〜3日で返答がきます。
question@wizards.com

### ■情報源

ルールの変更やそのほかの話題は上記のネット関連を参考にするか、下記のウィザード・オブ・コーストのホームページをごらんください。
http://www.wizards.com/

またさまざまなメーリングリストのうち、mtg-lは深いルールの理解に役に立ちます。
listserv@oracle.wizards.com 宛てに１行

subscribe mtg-l <あなたの名前：アルファベットで>

このようにメールを出せば自動登録されます。

# Aクリーチャーの能力
## Ability of Creature

ほとんどのクリーチャーは何らかの能力を持っている。クリーチャーを使いこなすには、これらの能力を理解することが必要不可欠といえる。

### 同じ能力の重なり

ここがポイント
*The point*

1. クリーチャーは同じ能力を重ねて持つことができる。
2. ある能力をクリーチャーから失わせる効果は、重複分を含めて、その能力をすべて除去する。

クリーチャーに限らず、すべてのパーマネントは同じ能力を重ねて持つことができます。この場合、数値的な意味を持つ能力(「ランページ」など)は、重ねて持つことで効力が倍になります。一方、数値的な意味を持たない能力(例えば「飛行」)は、重ねて持っても何の意味も生じません。




先制攻撃を２重に持たせても追加の効果はない。

もともと側面攻撃(それを持つクリーチャーのブロックに割りふられたクリーチャーは、ターン終了時まで-1/-1の修正を受ける、55ページ)を持つ《堕ちたるアスカーリ／Fallen Askari(VI)》に、《ジャバーリーの旗印／Jabari's Banner(WL)》でもう一度側面攻撃を与えたとします。側面攻撃は数値的な意味を持つ能力なので、重ねて持つことに意味があり、この側面攻撃を2つ持つ《堕ちたるアスカーリ》のブロックに割りふられたクリーチャーが受ける修正は -1/-1ではなく、-2/-2 となります。

一方、先制攻撃は戦闘ダメージをいつ与えるかを決定する能力で、数値的な意味を持ちません。一度先制攻撃を得たあと、さらに重ねて先制攻撃を得たとしても、《白騎士／White Knight》が戦闘ダメージを与えるタイミングがより早くなることはありません。同じように、飛行やシャドーを重ねて持っているからといって、ブロックがより困難になるようなことはありません。

### 能力を奪う効果

ここがポイント
*The point*

クリーチャーなどのパーマネントからある能力を奪う効果は、問題のパーマネントがその能力を重ねて複数持っている場合、それらをすべてまとめて除去する。

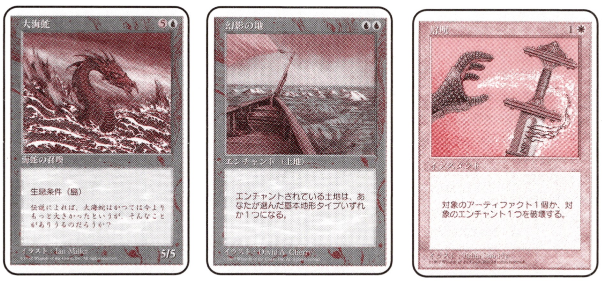
何らかの理由で、すでに飛行を持っているクリーチャーに《飛行／Flight》がエンチャントされているとします。これによって、このクリーチャーは飛行を2つ持つことになりますが、《ラジャンの精／Radjan Spirit》の能力が1度使われるだけで、どちらの飛行も失われてしまいます。一方が残るようなことはありません。

### 生息条件

ここがポイント
*The point*

1. 生息条件は、実際には「生息条件(土地タイプ)」の書式で書き表される。
2. 生息条件を持つクリーチャーは、コントローラーがそこに指定されたタイプの土地をコントロールしていなければ埋葬される。
3. 生息条件を持つクリーチャーは、そこに指定されたタイプの土地を防御側プレイヤーがコントロールしていないかぎり、攻撃に参加できない。

生息条件を持つクリーチャーのコントローラーが問題のタイプの土地をコントロールしているかどうかは、常に自動的にチェックされています。条件を満たさないまま、このクリーチャーを生き延びさせる方法はありません。



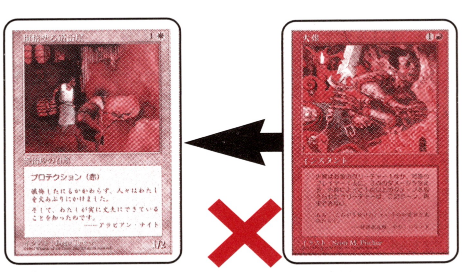
生息条件による攻撃の制限がチェックされるのは、戦闘の「攻撃クリーチャーの指定」の段階だけです。攻撃クリーチャーに指定されたあとで条件が満たされなくなっても、生息条件を持つクリーチャーが戦闘から除外されるようなことはありません。

対戦相手が島を1つもコントロールしていない状況で、あなたの側に《大海蛇／Sea Serpent》がいるとします。この《大海蛇》を攻撃に参加させたいあなたは、対戦相手の土地の1つを《幻影の地／Phantasmal Terrain》で島に変えました。《大海蛇》が攻撃に加わるのを防ぐには、対戦相手は戦闘の「攻撃クリーチャーの指定」の段階の前（つまり、攻撃が始まる前）に、この土地を島でなくならせなければなりません。「攻撃クリーチャーの指定」が終わってしまえば、例えば《解呪／Disenchant》を使って《幻影の地》を破壊しても、もう手後れなのです。

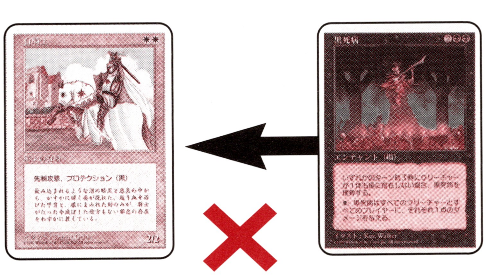
## プロテクション

### ここがポイント
*The point*

**プロテクションは、実際には「プロテクション（特性）」の書式で書き表される。**
**1. 指定された特性を持つクリーチャーは、このプロテクションを持つクリーチャーのブロックに割りふることができない。**
**2. 指定された特性を持つ発生源から、このプロテクションを持つクリーチャーへのダメージは、すべて0に減少する。**
**3. このプロテクションを持つクリーチャーは、指定された特性を持つ呪文や能力、エンチャントの対象にならない。**



対象として不適正なので、そもそもプレイできない。



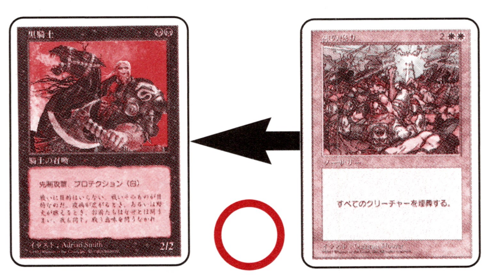
《黒死病／Pestilence》の能力は対象を指定しないので、プロテクション（黒）を持つ《白騎士／White Knight》にもダメージは割りふられる。だが、プロテクションの恩恵で、黒の発生源からのダメージは0に減少するので、《白騎士》が《黒死病》によって傷つけられることはない。

### プロテクションとは？

“()”内に指定された特性（色）を持つクリーチャーは、対応するプロテクションを持つクリーチャーのブロックに割りふることができません。これは一種の回避能力（54ページ）であると考えられます。ただし、これは「ブロックに“割りふる”」ことが不可能なだけで、バンド（54ページ）などによって間接的に「ブロックした／された」の関係が生じることまで阻むものではないことに注意してください。

プロテクションによるダメージの0への減少は、ダメージの割りふりによってトリガーするトリガー付き能力としてプレイされ、いわゆるダメージ軽減能力とは考えられません。このため、ダメージ軽減ステップの間にクリーチャーがプロテクションを得たり失ったりしても、そこでダメージが0に減少したり、すでに減少したダメージがもとに戻ったりするようなことはありません。

対象を指定しない呪文や能力は、プロテクションを持つクリーチャーにも影響を及ぼします。ただし、このような呪文や能力によるダメージは、やはりプロテクションによって0になることを忘れないでください。



《神の怒り》は対象を指定せず、またダメージも与えないので、プロテクション（白）を持っていても、《黒騎士》は《神の怒り》の効果をまぬがれられない。

プロテクションを持つクリーチャーは、“()”内に指定された特性を持つ「エンチャント」の対象にならないと特に規定されています。これは何らかの理由で、対応する特性を持つ個別エンチャントがプロテクションを持つクリーチャーをエンチャントすることになった場合、その個別エンチャントが即座に生け贄に捧げられることを意味します。

例：《ちらつき護法印／Flickering Ward（TE）》は、それがエンチャントしているクリーチャーに、選んだ色へのプロテクションを与える個別エンチャントです。プロテクションの色を白に選んで《ちらつき護法印》をプレイした場合、呪文（《ちらつき護法印》）のプレイから解決までは何の問題もありませんが、実際に対象のクリーチャーがプロテクション（白）を得た時点で、そのクリーチャーは《ちらつき護法印》というエンチャントの対象として不適正になり、《ちらつき護法印》は埋葬されてしまいます。

## 再生

**ここがポイント**
*The point*

1. 再生は、致死ダメージを与えられたり、破壊されたりしたクリーチャーが墓地に置かれることを回避する。
2. 再生は置き換え能力（72ページ）なので、クリーチャーがこれから墓地に置かれるそのときにしかプレイできない。
3. 再生したクリーチャーからはダメージがすべて取り除かれ、すでにタップ状態でないならば、タップされる。

### 再生とは

再生は、クリーチャーが墓地に置かれることを置き換える能力で、それ以外の局面ではプレイできません。より具体的にいうなら、(a)ダメージ軽減ステップが終了し、クリーチャーに致死ダメージが与えられたことが確定した直後か、(b)クリーチャーを破壊する呪文や能力が解決され、その効果が適用される直前、のどちらかのタイミングでしか再生はプレイできないのです。

### 再生されたクリーチャーは墓地に置かれていない

再生したクリーチャーは実際には破壊されていないので、当然、墓地には置かれず、場も離れていません。クリーチャーが墓地に置かれることや、場を離れることをトリガー条件とする能力はトリガーせず、それについている個別エンチャントがはずれることもありません。







例：対戦相手の《大喰らいのワーム／Craw Wurm》にまず《ショック》で2点のダメージを与え、そのあと《拷問／Torture》をつけ、能力を2回起動したとします。ダメージを先に与え、そのあとタフネスを低下させたので、ダメージ軽減では《大喰らいのワーム》は救えない計算でした。ところが、意外にも対戦相手は《蘇生の印／Death Ward》を持っていました（ダメージとタフネス低下の組み合わせでも、致死ダメージを受けたことになる点に注意）。墓地に置かれることは再生で置き換えられ、《大喰らいのワーム》はタップ状態で場に残ります。再生によって、それまでに受けていたダメージはすべて取り除かれますが、つけられていたエンチャントや置かれていたカウンターは保存されるので、再生後の《大喰らいのワーム》はダメージをまったく受けていない4/2（6/4に-2/-2）になり、《拷問》もそのまま残ります。

## エコー

**ここがポイント**
*The point*

**1.エコーを持つパーマネントのコントロールを新たに得たプレイヤーは、自分の次のアップキープの間に、その呪文コストに等しいマナを支払う。このマナを支払わないならば、このパーマネントを生け贄に捧げる。**
**2.エコーを持つものとしてはクリーチャーがもっとも一般的だが、エコーはクリーチャー限定の能力ではない。アーティファクトなど、クリーチャー以外のパーマネントがエコーを持つこともありえる。**

エコーは“ウルザズ・サーガ”で導入された新しい能力で、エコーを持つパーマネントは呪文コストが割安に設定されている一方、そのパーマネントのコントロールを得た次のアップキープの間にもう一度、呪文コストを払いなおさなければならない特徴を持っている。

エコーを持つパーマネントのコントロールを新たに得たプレイヤーは、自分の次のアップキープの間に、その呪文コストに等しいマナを支払うか、それともこのパーマネントを生け贄に捧げるか選択しなければなりません。これはアップキープ・コスト(74ページ)の一種です。

「コントロールを新たに得た」という条件には、別のプレイヤーからコントロールを奪うことはもちろん、手札や墓地からパーマネントを場に出すことも含まれます。クリーチャーの召喚は当然、この条件に該当するので、エコーを持つクリーチャーを召喚したら、自分の次のアップキープの間に(そのクリーチャーを依然としてコントロールしているなら)、呪文コストに相当するマナを支払わなければなりません。

例：すでにエコー分のマナを払い終えたあなたの《ゴブリン戦闘バギー／Goblin War Buggy(UZ)》のコントロールを、対戦相手が《レガシーの魅惑／Legacy's Allure(TE)》で奪ったとします。この対戦相手は自分の次のアップキープに、１❷ を支払うか《ゴブリン戦闘バギー》を埋葬するかを選択しなければなりません。このあと、あなたが《刻印／Brand(UZ)》で《ゴブリン戦闘バギー》のコントロールを取り戻した場合、もともとあなたのクリーチャーであってもルール上は「コントロールを新たに得た」ことになるため、エコーによるアップキープ・コストが発生します。

エコーによるアップキープ・コストが発生する状況では、普通、クリーチャーは召喚酔いに陥りますが、エコーと召喚酔いに直接の関係はないことに注意してください。この例の《ゴブリン戦闘バギー》のように召喚酔いに影響されないクリーチャーでも、プレイヤーがその「コントロールを新たに得た」ときは、必ずエコーによるアップキープ・コストが発生するのです。

## リシド能力

**ここがポイント**
*The point*

**1.「エンチャント(クリーチャー)」に変化したリシドはすべての能力を失い、パーマネントとしてのタイプも「クリーチャー」ではなくエンチャント(クリーチャー)に変化する。その他の特性は変わらない。**
**2.「リシド能力」は、リシドが「エンチャント(クリーチャー)」としてつく先のクリーチャーを対象に指定する。**
**3.「リシド能力」は、「リシド」というクリーチャー・タイプと不可分のものではない。**

リシドは“ラース・サイクル”に固有のクリーチャー・タイプで、普通は「クリーチャー」←→「エンチャント(クリーチャー)」という変化の能力を持っている。この能力にルール上の特別な名称はないため、ここでは仮に「リシド能力」ということばを使うことにする。

### リシドの正誤訂正

“テンペスト”と“ストロングホールド”のすべてのリシド・カードには、「～エンチャント(クリーチャー)となり、クリーチャーではなくなる」の部分を「エンチャント(クリーチャー)となり、それ以外の種類のパーマネントではなくなる」と読み替える正誤表が出されています。また、「リシド能力」によって変化するのはパーマネントのタイプだけで、色や呪文コストなど、その他の特性は変化しません。



アーティファクト ――→ エンチャント
《解呪》
どちらも破壊できる

例：《粉砕／Shatter》の対象となった《異形化するリシド／Transmogrify Licid(EX)》が、それに対応して「リシド能力」を使い、別のクリーチャーに「エンチャント(クリーチャー)」としてはりついたとします。この「リシド能力」が解決されると、《異形化するリシド》はもはや「アーティファクト」ではなくなり、《粉砕》の対象としても不適正となってしまいます。《粉砕》は立ち消えとなり、《異形化するリシド》は一命を取り止めました。

では、《異形化するリシド》を狙ったのが《粉砕》ではなく《解呪》だったらどうでしょう？　《解呪》は「エンチャントかアーティファクトである対象」を破壊する呪文です。「リシド能力」が解決される前後で、《異形化するリシド》は「アーティファクト」から「エンチャント」に変わっていますが、どちらも《解呪》の対象として適正なので、「エンチャント(クリーチャー)」として破壊されます。

## 対象の適正

すべての呪文や能力と同じく､｢リシド能力｣もプレイと解決の両方の段階で、対象が適正であるかどうかをチェックします｡｢リシド能力｣がプレイされてから解決までの間に、対象のクリーチャーが場を離れるなどした場合、対象が不適正となるのでこの能力は立ち消えとなり、タップ状態のリシドが場に残ります。

ただし、自分自身を対象として｢リシド能力｣をプレイした場合、解決に入る時点では対象としての適正さが保たれている(まだ｢クリーチャー｣として存在している)ものの、解決が終了し、その効果を適用する段階で、適正な対象が消えてしまう(このリシドは｢エンチャント(クリーチャー)｣であってもはや｢クリーチャー｣ではない)ため、不適正な対象につけられた個別エンチャントとして埋葬されます。

## クリーチャー・タイプと「リシド能力」

「リシド能力」と「リシド」というクリーチャー・タイプの間には、直接の関係はありません。クリーチャー・タイプが「リシド」のクリーチャーでも、「リシド能力」を持っているとは限らないのです。「壁」が「攻撃に参加できない」のはルールのなかにそういう規定があるからですが、「リシド」が「リシド能力」を持つという規定はルールには存在しません。

## 対象にならない。

**ここがポイント**
*The point*

**1.｢呪文や能力の対象にならない｣能力は、それを持つクリーチャーを対象に指定して呪文や能力をプレイすることを妨げるだけで、それ以上の意味は持たない。**
**2.｢呪文や能力の対象にならない｣クリーチャーも、対象を指定しない呪文や能力には影響される。**

《はさみカブト虫／Pincher Beetle(TE)》は｢呪文や能力の対象にならない｣という能力を持っています。このため、《はさみカブト虫》に対して《恐怖／Terror》や《放蕩魔術師／Prodigal Sorcerer》の能力は使うことができません。ですが、《地震／Earthquake》や《黒死病》など、対象を指定せず､(一定の条件を満たす)すべてのクリーチャーにダメージを与える呪文や能力は、《はさみカブト虫》にも同様にダメージを与えます。《神の怒り》や《ジョークルホープス／Jokulhaups》のような対象を指定しない呪文の効果が《はさみカブト虫》に及ぶことは、言うまでもないでしょう。



## 場に出たときの能力

ここがポイント
*The point*

1.「場に出たときの能力」は、その能力を持つカードがパーマネントとして場に出たときにトリガーする「トリガー付き能力」としてプレイされる。この能力を持つものは、クリーチャーに限らない。
2.たとえ「場に出たときの能力」を適正にプレイすることができなくても、それを持つカードを場に出すことは妨げられない。
3.一度トリガーした「場に出たときの能力」は、それを持つパーマネントがプレイの時点で場に存在するか否かにかかわらず、プレイされる。




### 187クリーチャー

「場に出たときの能力」を持つクリーチャーは、俗に「187クリーチャー」と呼ばれることがあります。「187」というのは、アメリカの警察の内部連絡で使われるコード・ナンバーで、殺人などの事件を意味します。この種の能力を持つクリーチャーのうち、最初に使われだしたのは《ネクラタル》ですが、あるとき、一部のプレイヤーがこの《恐怖》能力を殺人に見立てて「187発生！」などと言い始めました。これがインターネットを通じて急速に一般化し、やがて「場に出たときの能力」を持つクリーチャーは何でも「187クリーチャー」と呼ばれるようになったのです。

「(それ自体のカード名)が場に出たとき、～する」という書式で書かれている能力は、「場に出たときの能力(comes into play ablility)」と呼ばれる。

「場に出たとき、～する。～しない[できない]ならば、……する」という書式で書かれている「場に出たときの能力」には、フェイズ・コスト(xxページ)と場合と同じルールが適用されます。つまり、この「～」を満たさないうちは、そのパーマネント能力は(マナ・ソースを含めて)いっさいプレイできないのです。

**例：《モックス・ダイアモンド／Mox Diamond(ST)》は場に出たとき、手札から土地カードを1枚、選んで捨てなければなりません。《モックス・ダイアモンド》の2番目の能力はマナ・ソースとしてプレイされますが、1番目の「場に出たときの能力」がフェイズ・コストと同様に扱われるので、手札から土地を捨てないうちは、タップしてマナを出すこともできないのです。**

「場に出たときの能力」は、そのカードが場に出て初めて意味を持つもので、場に出るまでは、それをプレイできるかできないか考える必要はありません。「場に出たときの能力」をプレイすることになったときに、適正な対象が存在しないなどの理由でプレイ不可能であることが明らかになった場合、その「場に出たときの能力」は無視されるだけです。プレイできないことによる特別なデメリットはありません。

**例：黒でないクリーチャーが1体もいない状態で《ネクラタル／Nekrataal(VI)》が場に出た場合、適正な対象が存在しないので、その「場に出たときの能力」はプレイできません。結果的にこの能力は無視されますが、それによって悪影響を被ることはありません。**

トリガー付き能力全般に共通することですが、トリガーした能力はその時点で発生源から切り離され、その後、発生源がどうなったかにかかわらず、独立した能力としてプレイされます。

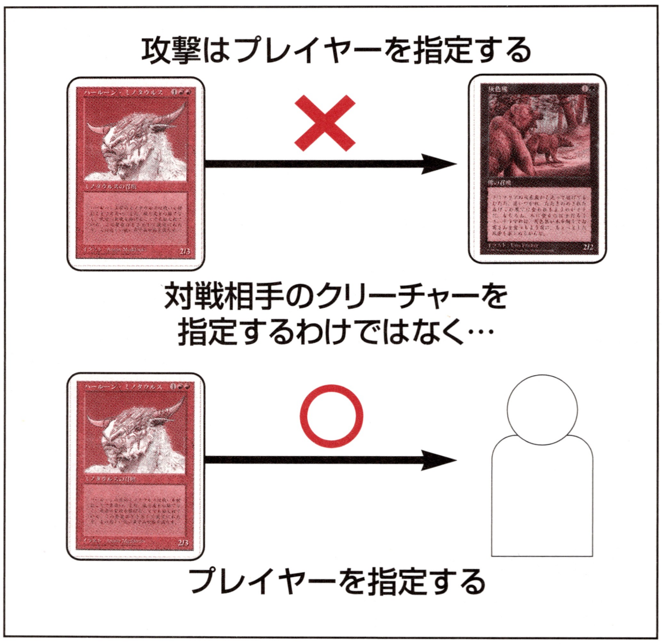
**例：あなたの墓地からに《ネクラタル》と《ボトルのノーム／Bottle Gnome(TE)》、対戦相手の墓地からに《ウータビー・オランウータン／Uktabi Orangutan(VI)》がある状況で、あなたが《生ける屍／Living Death(TE)》を使ったとします。《生ける屍》が解決された段階で、《ネクラタル》と《ウータビー・オランウータン》の「場に出たときの能力」が両方トリガーしますが、アクティヴ・プレイヤーはあなたなので、まず《ネクラタル》の能力が先にプレイされ、《ウータビー・オランウータン》以外に適正な対象が存在しないため、これが埋葬されます。そのあと、対戦相手が《ウータビー・オランウータン》の能力をプレイし、《ボトルのノーム》が破壊されます。このとき《ウータビー・オランウータン》自体はすでに場に存在しなくなっていますが、トリガーした能力とその発生源は切り離して考えるので、特に問題はありません。ちなみに、これらの「場に出たときの能力」はシリーズとしてプレイされるので、《ウータビー・オランウータン》の能力で破壊される前に《ボトルのノーム》を生け贄に捧げ、ライフに変えるようなことは不可能です。**

# Attack 攻撃

攻撃はゲームの根幹にかかわる重要なセクションである。クリーチャーの入っていないデッキを使う人でも、攻撃のルールはよく理解しておこう。

### ここがポイント
*The point*

・攻撃の流れ
　1）攻撃宣言
　2）攻撃開始
　3）攻撃クリーチャー指定
　4）インスタントの機会
　5）ブロック・クリーチャー指定
　6）インスタントの機会
　7）先制攻撃ダメージ応酬
　8）非先制攻撃ダメージ応酬
　9）攻撃終了
・攻撃に関する能力
　バンド、先制攻撃、側面攻撃、回避能力、プロテクション、トランプル、ランページ




## 攻撃の流れ

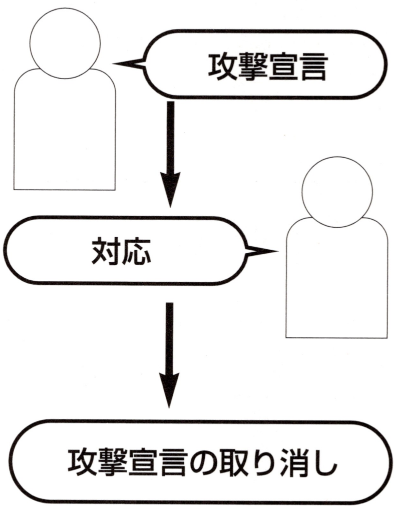
### 1）攻撃宣言

　アクティブ・プレイヤーのメイン・フェイズの間、ニュートラル状態であれば、アクティブ・プレイヤーは攻撃を宣言することができます。

　対戦相手は、攻撃宣言に対応してインスタントを使用することができます。そうした場合、**攻撃宣言は取り消されます**（後で再び宣言できる）。

　取り消されないかぎり、攻撃宣言は原則として1ターンに1回しか行なうことはできません。

　クリーチャーをコントロールしていても、そのほうが有利であると判断すれば、攻撃を宣言せずにメイン・フェイズを終えてかまいません。また、クリーチャーを1体もコントロールしていなくても、攻撃宣言を行なうことは可能です。




### 2 )戦闘開始

　この時点でマナ・プールにマナがあった場合、それはマナ・バーン（77ページ）を引き起こします。それからライフをチェックし、ライフが0以下になっているプレイヤーがいれば負けになります。

　また、「戦闘開始時」に発生するトリガー付き能力が発生します。

## 3)攻撃クリーチャー指定

参照すべきクリーチャー能力
**バンド**

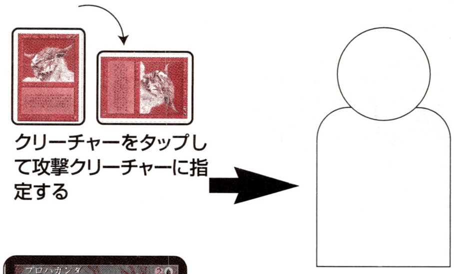
アクティブ・プレイヤーは、自分のコントロールしているクリーチャーのうち攻撃に参加することが可能(召喚酔いなど何らかの攻撃を妨げる効果の影響を受けていない)なクリーチャーの中から、攻撃に参加させたいクリーチャーを選んでタップさせます。

攻撃を強制されているクリーチャーは、可能ならば必ず攻撃に参加させなければなりませんが、そうでないクリーチャーは、必ずしも攻撃に参加させなくともかまいません。

また、クリーチャーを1体も攻撃に参加させず、「0体攻撃」を選択することも可能です。

バンドを持つクリーチャーが、バンドを組んで攻撃に参加するためには、この段階で指定します。

攻撃に参加するためにコストが必要なクリーチャーは、この時点でコストを支払います。






例:《プロパガンダ/Propaganda(TE)》が場にある状態では、この時点でマナを支払います。

## 4)インスタントの機会

双方のプレイヤーがインスタントを使用することができます。

マナがあるかぎり、また双方ともにプレイの意思があるかぎり、いくつでもインスタントの連鎖が発生し得ます。

双方のプレイヤーがともにインスタントをプレイする意思を失った場合、次のステップに移ります。

## 5)ブロック・クリーチャー指定

参照すべきクリーチャー能力
**回避**
**プロテクション**
**側面攻撃**
**ランページ**
(側面攻撃・ランページ:この時点で適用)

攻撃されたプレイヤーは、自分のコントロールしているクリーチャーで、ブロックに参加することが可能なもの(アンタップ状態で、何らかのブロックを妨げる効果の影響を受けていない)の中から、攻撃クリーチャーのそれぞれに対してブロックを割りふります。

1体のクリーチャーは、1体の攻撃クリーチャーをブロックできます。複数のクリーチャーを、同じ攻撃クリーチャーのブロックに割りふってもかまいません。原則として、1体のブロック・クリーチャーが複数の攻撃クリーチャーをブロックすることはできません。

「召喚酔い」の状態にあるクリーチャーも、アンタップ状態であればブロックに参加させることができます。

ブロックを強制されているクリーチャーは、可能ならば必ずブロックに参加させなければなりませんが、そうでないクリーチャーは、必ずしもブロックに参加させなくともかまいません。

ブロックに参加するためにコストが必要なクリーチャーは、この時点でコストを支払います。

ブロックの割りふりが行なわれた時点でブロックは成立します。この後で回避能力を得たり失ったりしても、通常どおりダメージを応酬します。




## 6)インスタントの機会

双方のプレイヤーがインスタントを使用することができます。

マナがあるかぎり、また双方ともにプレイの意思があるかぎり、いくつでもインスタントの連鎖が発生し得ます。

双方のプレイヤーがともにインスタントをプレイする意思を失った場合、次のステップに移ります。

***「攻撃しておりブロックされない場合にのみこの能力を使用する」という記述の能力はこの段階にのみプレイできます。**

## 7)先制攻撃ダメージ応酬 先制攻撃

先制攻撃による戦闘ダメージの応酬を行ないます。詳細は次の項を見てください。

## 8)非先制攻撃ダメージ応酬

参照すべきクリーチャー能力
**プロテクション**
**バンド**
**トランプル**

先制攻撃でない戦闘ダメージの応酬を行ないます。

この時点でブロック・クリーチャーがタップ状態になっていた場合、ブロック・クリーチャーはダメージを与えず、攻撃クリーチャーからのダメージを受けるだけとなります。 攻撃クリーチャーがアンタップされたとしても、それはダメージの応酬には関係しません。

攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは、お互いに自身のパワーに等しいダメージを相手に与えます。これらのダメージを戦闘ダメージと呼びます。

ブロック・クリーチャーが複数存在した場合、ダメージは攻撃側プレイヤーの好きなように割りふります。ただし、ブロック・クリーチャーのうち1体でもバンドを持っていた場合、ダメージの割りふりはブロック側プレイヤーが行ないます。

ブロックされなかった攻撃クリーチャーのダメージは、すべて防御側プレイヤーに与えられます。




## 9) 戦闘終了

「戦闘終了時に」と指定された効果が発生します。それから、マナ・バーンのチェックを行ない、それから、プレイヤーのライフのチェックを行ないます。

# 攻撃に関するクリーチャーの能力

## バンド

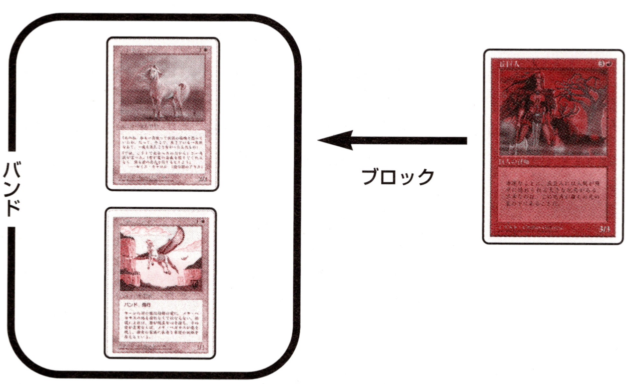
バンドには、大きく分けて2つのはたらきがあります。

### 1）攻撃バンド

2体以上の攻撃クリーチャーが、それぞれバンドを持っている場合、それらは攻撃バンド・グループを組み、あたかも一つのクリーチャーであるかのように攻撃に参加することができます。(ただし、攻撃バンド・グループの中に1体までならバンドを持っていないクリーチャーを混ぜることができます)

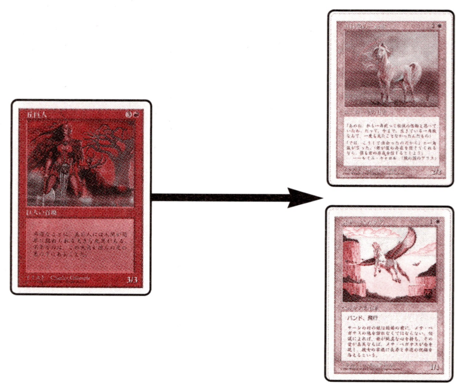
攻撃バンド・グループのうちどれか1体でもブロックに割りふられたならば、その他のクリーチャーが回避能力を持っていたとしても、攻撃バンド・グループのすべてのクリーチャーがブロックされたものとして扱います。

ブロック・クリーチャーは、攻撃バンド・グループのクリーチャーのパワーの合計分のダメージを受けます。ブロック・クリーチャーのパワー分のダメージは、攻撃バンド・グループ内のクリーチャーの間で分配されます。分配の方法は、攻撃側プレイヤーが自由に決めることができます。




### 2)ダメージ分配の権利

複数のクリーチャーが1体のクリーチャー(または1つの攻撃バンド・グループ)のブロックに参加している場合、通常であれば戦闘ダメージの分配方法は攻撃側プレイヤーが自由に決められますが、ブロック・クリーチャーの中に1体でもバンドを持っているクリーチャーがいた場合、ダメージの分配はブロック側プレイヤーが自由に決めることができます。



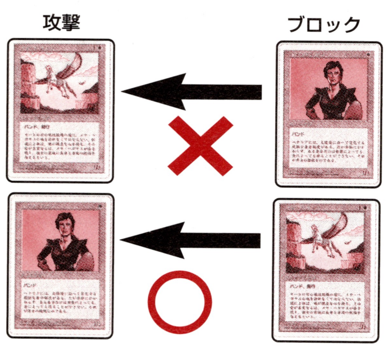
ダメージはバンド側の
プレイヤーが割り振る

## 回避能力

ある種のクリーチャーは、何らかの形でブロック・クリーチャーを限定する能力を持っています。この種の能力は「回避能力」と呼ばれます。

### 飛行

飛行を持つクリーチャーは、同じく飛行を持つクリーチャーでなければブロックできません。飛行を持つクリーチャーは、飛行を持たないクリーチャーをブロックすることができます。

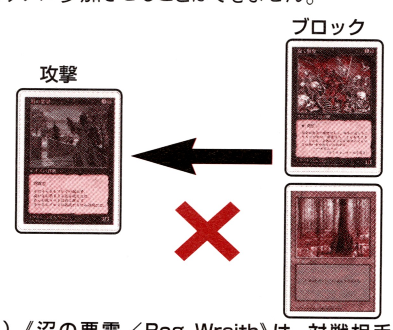



例)《メサ・ペガサス／Mesa Pegasus》は、《ベナリアの勇士／Benalish Hero》をブロックすることができますが、《ベナリアの勇士》は《メサ・ペガサス》をブロックすることができません。
なお、飛行は重複しません。飛行を複数得たとしても、「より高く飛ぶ」ようなことはありません。

### 渡り

この能力は、実際には「島渡り」「森渡り」などのように、「土地の名前＋渡り」というかたちで記されています。

この能力を持つクリーチャーが攻撃に参加し、ブロック側のプレイヤーがその土地を1つでも持っていた場合、そのクリーチャーはブロックできません。たとえ、同じ渡りを持つクリーチャーでも、ブロックに参加させることはできません。




例）《沼の悪霊／Bog Wraith》は、対戦相手が《沼》をコントロールしていた場合、対戦相手も《沼の悪霊》をコントロールしていたとしても、ブロックすることはできません。

### シャドー

テンペスト・ブロックで加えられた、新しい回避能力です。シャドーを持つクリーチャーは、シャドーを持つクリーチャーのみをブロックできます。シャドーを持たないクリーチャーをシャドーを持つクリーチャーのブロックに参加させたり、シャドーを持つクリーチャーをシャドーを持たないクリーチャーのブロックに参加させたりすることはできません。

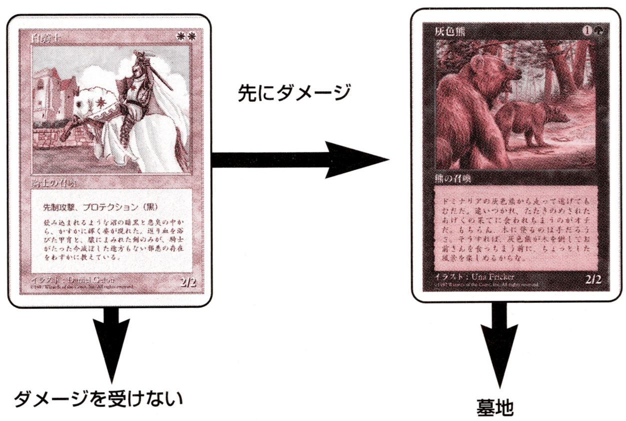



例)《サラカスの歩哨》は、シャドーを持つクリーチャーによってのみブロックされ、シャドーを持つクリーチャーのみブロックできます。

## 先制攻撃

先制攻撃を持つクリーチャーの戦闘ダメージは、先制攻撃を持たないクリーチャーのダメージよりも早く解決されます。この結果、先制攻撃を持たないクリーチャーが致死ダメージを負った場合、そのクリーチャーは戦闘ダメージを与えません。

先制攻撃は重複しません。先制攻撃を複数得たとしても「より早く」なることはありません。

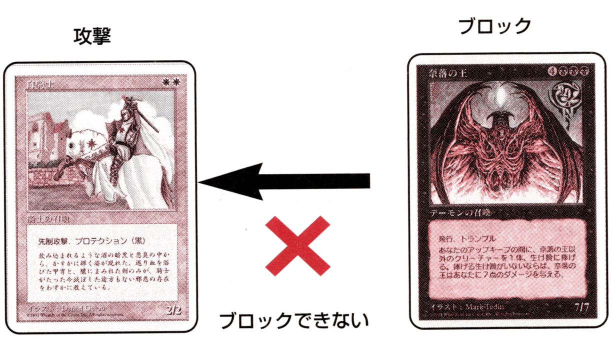



## プロテクション

プロテクションは、戦闘について以下の影響を与えます。

攻撃クリーチャーがプロテクションを持っていた場合、その特性を持つクリーチャーはブロックに割りふることができません。

戦闘ダメージの応酬において、割りふられたダメージは0に軽減します。







## トランプル

通常、ブロックされた攻撃クリーチャーは、防御側プレイヤーにダメージを与えることはできません。しかし、トランプルを持つ攻撃クリーチャーをタフネスの十分でないクリーチャーでブロックすると、ブロック・クリーチャーの致死ダメージを超えた分の戦闘ダメージがプレイヤーに与えられます。

ダメージ軽減の前の段階で、ブロック・クリーチャーに致死ダメージを割り振った残りの戦闘ダメージは、攻撃側プレイヤーがブロック・クリーチャーと防御側プレイヤーに自由に振り分けることができます。

トランプルは、攻撃時にしか機能しません。ブロック・クリーチャーがトランプルを持っていても、攻撃側プレイヤーにトランプル・ダメージを与えるようなことはありません。

防御側にバンド・クリーチャーがいればダメージの配分は防御側プレイヤーが決定します。

## 側面攻撃

“ミラージュ”から新しく加わった能力です。側面攻撃を持たないクリーチャーが、側面攻撃を持つクリーチャーのブロックに割りふられた場合、側面攻撃を持たないクリーチャーはターン終了時まで、-1/-1 の修正を受けます。

この結果ブロック・クリーチャーのタフネスが0以下になった場合、ブロック・クリーチャーは致死ダメージによって墓地に送られます。再生を試みても、再びタフネス0以下で場に戻ってくるため、ほとんど意味がありません。

なお、側面攻撃は重複します。複数の側面攻撃を持っていれば、-2/-2、-3/-3……というように修正値が加算されます。

## ランページ

ある種のクリーチャーは、複数のクリーチャーをブロックに割りふられると、パワーとタフネスが上昇します。この能力をランページと言い、クリーチャーの文章欄に「ランページ ＊」と書かれていることで識別できます。

2体以上のクリーチャーにブロックの割りふりをされた場合、最初の1体を超える1体ごとについて、＊の数値だけターン終了時までパワーとタフネスが上昇します。

**例）《大喰らいの巨人／Craw Giant》は、「ランページ 2」を持っています。例えば2体のクリーチャーにブロックされたならパワーとタフネスが +2/+2、4体なら +6/+6 されるのです。**

# Dダメージ／ダメージの軽減

## Damage/Damage Prevention

さまざまな種類のカードがあり、それぞれに別個のルールがある。カード・タイプの欄を見れば、そのカードがどの種類に属するのかがわかる。

### ここがポイント
*The point*

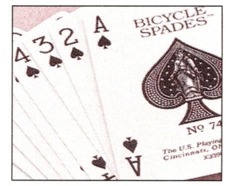
●ダメージが適用されるときには常に「ダメージ軽減」段階が発生する。
●ダメージでないもの（例：破壊、ゲームから取り除く、生け贄）に関しては「ダメージ軽減」は発生しない。
●ダメージ軽減の手順
 1）ダメージ軽減の開始
トリガー付き能力のプレイと自動的なダメージ軽減（プロテクション）の処理
 2）ダメージ軽減の間
ダメージを軽減する、あるいは移しかえる呪文／能力のプレイ
 3）ダメージ軽減の終了
ダメージの自動的な移しかえなどの処理

### ダメージの基本

ダメージがプレイヤーやクリーチャーに与えられると、「ダメージ軽減」と呼ばれるステップが発生します。この時点で、ダメージの軽減や移しかえなどを行なうことができます。

ダメージは1点ごとに、そのダメージの発生源のすべての「特性」（20ページ）を保持しています。



ライフが減少する



クリーチャーへのダメージ

### ダメージでないもの

以下のことがらは「ダメージ」ではありません。

**●プレイヤーの「ライフを失う」と明記されている呪文や能力**




**●パーマネントを「生け贄に捧げる」コスト**




**●プレイヤーの「ライフを支払う」と明記されているコスト**




**●クリーチャーのタフネスのマイナス修正**




**●パーマネントを、ダメージによらず「破壊」する呪文や能力**




### ダメージの発生源

ダメージの発生源はカードによって、さまざまです。カードには「何が」ダメージを与えるのか指定されており、それがダメージ源です。また、何らかの効果によってパワーが増大しているクリーチャーのダメージの場合でも、発生源はあくまでクリーチャーです。例えば、クリーチャーの色のみが使用できる《防御円》を決定します。

## ダメージ軽減の手順

### 1)ダメージ軽減の開始

「ダメージを割りふる」ことによるトリガー付き能力をプレイします。



例:《当然の酬い/Justice》の効果は、この時点で発生する

プロテクションなどの、ダメージを自動的に軽減したり減少させる能力をプレイします。



例:これらのプロテクションによるダメージの軽減は、この時点で発生する

### 2)ダメージ軽減・移しかえなどのチャンス

ダメージを軽減したり移しかえたりする、呪文や能力をプレイすることが、この時点でのみできます。





例:これらの呪文や能力は、この時点で使うチャンスが発生する

ダメージの移しかえによって、色や発生源、ダメージによる副次的効果などは変更されません。ただし、「戦闘ダメージ」ではなくなります。

ダメージ軽減の呪文や能力は、実際に軽減しうる1点以上のダメージが存在しない場合はプレイできません。

例:ダメージがないのに《応急手当/Heal》をプレイして、カードを引くということはできない

ただし、「ダメージを与えられた時にのみプレイできる」呪文や能力や、マナ・ソース、これらの呪文や能力を対象としたインタラプトなどは、この段階でもそれぞれのルールに従ってプレイできます。



例:これらの呪文や能力で、ダメージ軽減呪文を打ち消すことができる

### 3)ダメージ軽減の終了

ダメージの自動的な移しかえなどの能力をプレイします。
(例:魂の残響,Veteran Bodyguard,Sustaining Spirit)



### 注意

「クリーチャーにダメージが与えられる」というのは、「タフネスがダメージ分減少する」ということを意味していません。あくまでもダメージとタフネスは、別個の数値として独立して存在しているものです。

## ダメージの適用

**・ダメージを適用する**

1)から3)までの処理の結果、1点以上のダメージが残っていた場合、クリーチャーまたはプレイヤーにその点数だけダメージを適用します。

「ダメージを適用した」ことによるトリガー付き能力をトリガーします。

例:この段階で《魂の絆》が場にあれば、その効果が発生する

# エンチャント
## Enchantment

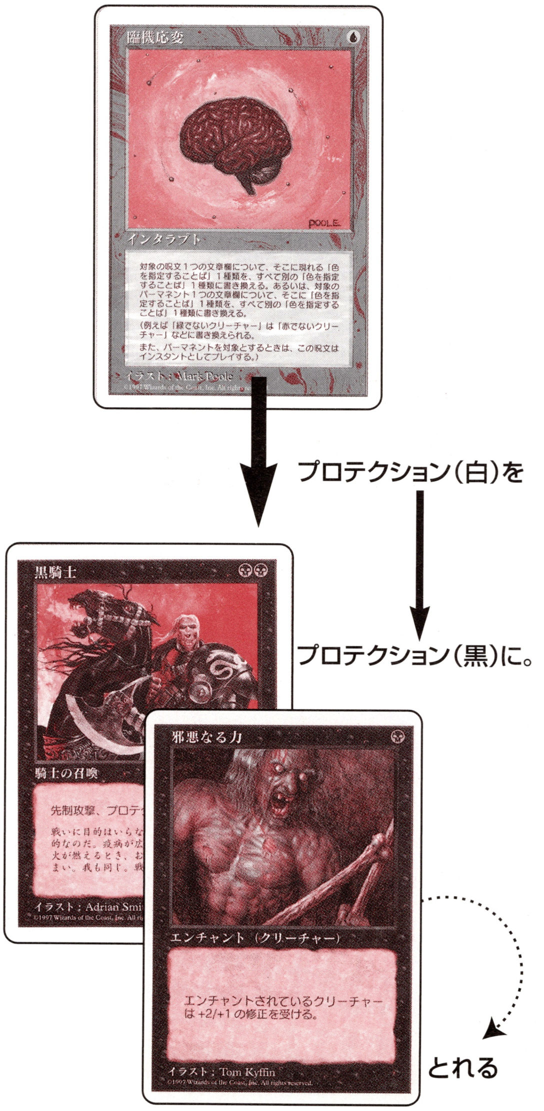
エンチャントはパーマネントの一種であり、さらにいくつかのタイプに分かれる。全体エンチャントと呼ばれる「エンチャント（場）」および「エンチャント（ワールド）」、そして個別エンチャントと呼ばれる「エンチャント（○○）」：○○はエンチャントされるパーマネントの種類）である。

### ここがポイント
*The point*

**●エンチャントの種類**

**全体エンチャント（単独で場に出ている）**
- エンチャント（場）
- エンチャント（ワールド）
- （60ページ）

**個別エンチャント**（ほかのパーマネントについて場に出ている）
- エンチャント（クリーチャー）
- エンチャント（土地）
- エンチャント（アーティファクト）
- エンチャント（エンチャント）




### 全体エンチャント




**エンチャント（場）**

### 個別エンチャント




**エンチャント（クリーチャー）**
クリーチャーのみ対象にとれる

### 個別エンチャントの対象

個別エンチャントは、（　）のなかの種類のパーマネントを「対象」（27ページ）にとってプレイされ、解決されたならば、対象をエンチャントしているパーマネントとなります。

個別エンチャントは、一度場に出たら対象が適正かを常にチェックします。対象が、場を離れたり、対象として不適正となれば、個別エンチャントは生け贄に捧げられます。

個別エンチャントである《邪悪なる力／Unholy Strength》が《黒騎士／Black Knight》をエンチャントしています。

《臨機応変／Sleight of Mind》が《黒騎士》の能力、「プロテクション（白）」を「プロテクション（黒）」に書き換えると、《黒騎士》は《邪悪なる力》の適正な対象ではなくなり、《邪悪なる力》は、生け贄に捧げられてしまいます。

## 「あなたのコントロールする○○にのみプレイできる」

これも対象の適正を指定しています。エンチャントした○○のコントロールを失った場合、○○は対象として不適正になります。つまりその個別エンチャントは生け贄に捧げられます。




《カリブー放牧場》は自分のコントロールする土地にしかプレイできない。

## パーマネントと個別エンチャントのコントローラー

個別エンチャントのついたパーマネントのコントロールを奪っても、個別エンチャン トのコントロールはかわりません。

例えば、あなたが《炎のブレス／Firebreathing》がエンチャントしたクリーチャーのコントロールを奪っても、《炎のブレス》のコントロールは対戦相手であり、あなたは《炎のブレス》の能力を使うことはできないのです。




**《シヴ山のドラゴン／Shivan Dragon》のコントロールを奪えば、《シヴ山のドラゴン》の能力を使えるようになる。**
**しかし、それをエンチャントしている《炎のブレス／Firebreathing》のコントロールを奪ったことにはならないので、《炎のブレス》の能力をプレイすることはできない。**

## リシド

リシドはクリーチャーとして場に出ますが、その能力を使って「エンチャント（クリーチャー）」になることができます。

エンチャントになった《リシド》は、あらゆる点でエンチャント（クリーチャー）になり、クリーチャーやそのほかのパーマネントではなくなります。例えば、クリーチャーを対象にとる呪文はこのリシドに対しては使えなくなります。

おもしろいことに、能力を使ってタップした《リシド》がそのまま次のコントローラーのアンタップ・フェイズまでタップしたままです。これはエンチャントがタップ状態になるたいへん珍しい例です。エンチャントはタップしても能力が「オフになる」ことはありません。




## 「休眠」エンチャントと「成長」エンチャント（“ウルザズ・サーガ”のエンチャント）

“ウルザズ・サーガ”には、2つの特殊なタイプのエンチャントが含まれています。通称「休眠エンチャント」や「成長エンチャント」と呼ばれるものです。

### 「休眠」エンチャント

休眠エンチャントは最初はエンチャントとしてスタートしますが、「目を覚まして」クリーチャーになることができます。「目を覚ます」のは、適切なイベントがそれをトリガーした場合に限ります。

**例：《オパールのガーゴイル／Opal Gargoyle（UZ）》は白のエンチャントで、その文章欄には次のように書かれています。**
**「あなたの対戦相手の1人がクリーチャー呪文をかけるのに成功したとき、オパールのガーゴイルがエンチャントである場合には、オパールのガーゴイルは飛行を持つ 2/2 のクリーチャーとなり、ガーゴイルとして扱う」**

休眠エンチャントがいったんクリーチャーに変わると、もうエンチャントとは見なされません。ほとんどの休眠エンチャントは、1度だけ変化し、その状態を続けます。しかし、中には、再びエンチャントに変化することで「もう1度眠りにつく」2番目の能力を持っているものもあります。

呪文あるいは能力が、このエンチャントのトリガー条件（例えば、クリーチャー呪文をかけるのに成功したというような条件）を打ち消した場合、打ち消された呪文あるいは能力は解決されず、クリーチャーを目覚めさせることはできません。

**成長エンチャント**

成長エンチャントは、あなたのコントロール下にある1回だけの能力を持っています。このようなエンチャントは、最初は無力ですが、場に出ているターンごとにだんだんと強く成長していく可能性があります。

例：《片思いの歌／Torch Song(UZ)》は赤のエンチャントで、その文章欄には次のように書かれています。
「あなたのアップキープの間に、あなたは片思いの歌の上に詩句カウンターを1個置いてもよい。
2赤，片思いの歌を生け贄に捧げる：片思いの歌は、対象のクリーチャー1体か対象のプレイヤー1人にX点のダメージを与える。Xは、片思いの歌の上に置かれた詩句カウンターの数である」

カウンターを置くことは選択可能なアップキープ能力です。あなたがアップキープの間にこのエンチャントの上にカウンターを置くことを忘れても、前に戻ってあとからカウンターを加えることはありません。

その上にカウンターが置かれたパーマネントを、何かの能力のコストとして生け贄に捧げる場合、その能力は、そのパーマネントがプレイを離れる前にカウンターの個数を「見」ます。したがって、あなたは成長エンチャントの能力を起動する前に、カウンターを加えるかどうか決めることができます。

**Q** 詩句カウンターは1ターンに2回置けたりしますか？

**A** いいえ、これはフェイズ能力です。フェイズ能力は1ターンに1回しかプレイしません。

## エンチャント（ワールド）

エンチャント（ワールド）は上記で説明したとおり、全体エンチャントの一種です。

ただしエンチャント（ワールド）は、「違う名前のカードも含めて」、場に1枚しか存在が許されません。そして2枚目のエンチャント（ワールド）が場に出たとき、最初に場に出ていたほうのエンチャント（ワールド）が生け贄に捧げられるのです。

例えば、《無の空間／Null Chamber(MI)》が場に出ているときに、《不同の焦点／Eye of Singularity(VI)》が場に出たなら《無の空間》が生け贄に捧げられるのです。

似たようなルールを持つものに「伝説のパーマネント（82ページ）」があります。しかしながら、「生け贄に捧げるのは先に場に出ていたほう」「同名のカードではなくて、エンチャント（ワールド）というカード・タイプが1枚しか場に存在できない」という点で大きくルールが異なることに注意してください。



# エンチャント移動

## Moving enchantment

効果の中には、個別エンチャントを、それがついているパーマネントから別のパーマネントへ移動させるものがある。

### ここがポイント *The point*

●すでに場に出ている個別エンチャントを、エンチャントしているパーマネントから、ほかのパーマネントに移しかえる。

●個別エンチャントは“あらためてプレイしなおされた”かのように扱われる。

例えば、それに加えられた変更（《臨機応変／Sleight of Mind》など）は消去され、それをプレイするときに行なわれた選択（《虹色の護法印／Prismatic Ward》など）はやりなおされる。ただし移動しても、「場に出たことによる」トリガー付き能力をトリガーすることはない（《クロヴの呪物／Krovikan Fetish》など）。

累加アップキープ（74ページ）もリセットされる。

●ほかの能力に関しては、移動した個別エンチャントはただ単に移動したものとして扱われ、呪文としてかけなおされたかのようには扱われない。

例えば、誰かが呪文をかけるのに成功したときにトリガーする能力は、エンチャントが移動したときにはトリガーしない。

場に出ているエンチャントは、呪文でも能力でもないので「呪文と能力の対象にならない」パーマネント（《はさみカブト虫／Pincer Beetles（TE）》など：50ページ）の上にも移動が可能である。







移動させることが可能




注意
《クロヴの呪物》の能力をトリガーすることはない。

# 効果
## Effect

呪文や能力によって生み出された効果は、さまざまな形で場やほかのゾーン、パーマネント、プレイヤーに影響を及ぼす。

### ここがポイント
*The point*

**●効果は累積する。**

**《巨大化／Giant Growth》を同じクリーチャーを対象に2回プレイすれば +6/+6 の修正を受ける。**

**場に2つの《十字軍／Crusade》が出ていれば、白のクリーチャーは +2/+2 の修正を受ける。**

**●効果には4つのタイプがある。**

**継続的効果**

パーマネントの、起動コストのかからない能力。場に出たら即座に効果を発揮し始め、破壊されると即座に効果がなくなるもの。　《十字軍》、《冬の宝珠／Winter Orb》、クリーチャーの各種能力

注意：クリーチャーでも土地でもないアーティファクトの継続的能力は、それがタップすると「オフ」になる。

**期間限定の効果**

呪文や能力の効果。解決されたら即座に効果を発揮し始め、指定の「時」が来ると効果がなくなるもの。

《巨大化》《エイトグ／Atog》《珊瑚の兜／Coral Helm》《命令の光／Ray of Command》

**予定された効果**

呪文や能力の効果。解決されると、指定された「時」が来るのを待って、効果を発揮するもの。

キャントリップ（あなたの次のターン開始時にカード1枚を引く：66ページ）、「ターン終了時に破壊する」

**1回切りの効果**

解決時に効果を発揮して、それで終わるもの。

《火の玉／Fireball》《ハルマゲドン／Armageddon》
《ミシュラのアンク／Ankh of Mishra》

**●相反する効果が重なった場合は、あとに解決されたほうが効果を現す。**

### 効果とは？

**継続的効果**

発生源が場に出たら即座に効果を発揮し、場を離れたら即座に効果は消失します。

パーマネントに効果を及ぼす継続的効果は、そのパーマネントが場に出たとたんに効果を及ぼします。

《生きている大地／Living Lands》は《森》を、《森》でも 1/1 クリーチャーでもあるようにしてしまう継続的効果を持っています。場に新たな《森》が置かれたなら、それは即座にクリーチャーになります。クリーチャーは召喚酔いの影響を受けますので、その《森》はそのターン、マナを出せません。

**期間限定の効果**

期間限定の効果は、その発生源が場を離れたり、適用先が一時的に効果の適用外となっても、残り続けます。



例：《信仰の鎧／Armor of Faith》の最初の能力は継続的であり、《信仰の鎧》が破壊されれば、すぐに効果は終わります。ですが、2つ目の能力は期間限定の効果ですので、《信仰の鎧》が破壊されても、エンチャントされたクリーチャーはターン終了時まで +1/+1 の修正を受け続けるのです。

**予定された効果**

予定された効果も、発生源が場を離れても発生します。



例：《バールの檻／Barl's Cage》が破壊されても、対象のクリーチャーは次のアンタップ・フェイズにアンタップすることはありません。

次の○○（フェイズかターン）を指定している、予定された効果は、実際にそのフェイズなりターンが来るまで実際にどのフェイズ／ターンかは確定しません。



例：《バールの檻》の効果の「次のアンタップ・フェイズ」は「次のターンのアンタップ・フェイズ」ということではありません。《停滞／Stasis》などでアンタップ・フェイズが来なければ、《バールの檻》の効果は、次のアンタップ・フェイズが来るのをずっと待っているのです。

### 1回きりの効果

発生源が場を離れても発生します。

例：《放蕩魔術師／Prodigal Sorcerer》がタップしてその能力をプレイします。それに対応して《火葬／Incinerate》を《放蕩魔術師》に打てば、《放蕩魔術師》は能力の解決前に破壊されます。ですが、能力は解決され、その効果も発生するのです。




## 効果の累積

複数の効果の影響は累積してゆきます。

例えば、《憂鬱／Gloom》が2つ場に出ていれば、白の呪文は「3+3」で「6」マナを余分に支払わなければプレイできません。








《憂鬱》が2つ場に出ていれば、《解呪》をプレイするのに ✱7 必要になる。

《ベナリアの勇士／Benalish Hero》に《衰弱／Weakness》と《聖なる力／Holy Strength》がエンチャントしています。
《ベナリアの勇士》のパワー／タフネスは、0/2 になります。

このとき効果の適用順（後述）は関係ありません。《衰弱》の効果を先に適用して、《ベナリアの勇士》が -1/0 になる（墓地に置かれる）ということはありません。











### 注意

《森の知恵／Sylvan Library》が2つ場に出ているからといって、ライブラリーから4枚のカードを引けるわけではありません。《森の知恵》の能力はインスタントとして処理されます。2つ場に出ていれば、まず1つ目の《森の知恵》を処理。引いたカードを戻すかライフを支払うかして、1つ目の《森の知恵》の効果は終了。それから2つ目の《森の知恵》の処理ですから、2つの《森の知恵》の効果が同時に重なることはないのです。

## 効果の適用順

相反する効果が重なった場合は、あとに解決されたほうが効果を現します。（このとき効果の種類は問題ではありません。継続的効果であろうと、1回きりの効果であろうと、いつ場に出たか、あるいはいつ解決されたかの順番に従います。）










場に出ているクリーチャー（《灰色熊／Grizzly Bears》）に《不安定性突然変異／Unstable Mutation》をエンチャントすれば、そのパワー／タフネスは5/5になります。
それを対象に《魔術師の女王／Sorceress Queen》の能力をプレイすれば、ターン終了時まで0/2のクリーチャーになります。

逆に、《魔術師の女王》の能力が使われてから、《不安定性突然変異》をエンチャントすれば、ターン終了時まで3/5のクリーチャーになります。（《魔術師の女王》の能力の効果がなくなれば、5/5クリーチャーになります。）




その能力を使って飛行を得た《ウルザの報復者／Urza's Avenger》を対象に《ラジャンの精／Radjan Spirit》の能力を使えば、《ウルザの報復者》は飛行を失います。
しかし、《ウルザの報復者》が再びその能力で飛行を得れば、結局《ウルザの報復者》は飛行クリーチャーということになるのです。最後に解決された効果が有効になるのです。




**Q** 《夢魔／Nightmare》に《魔術師の女王》の能力を使用した場合、コントロールしている《沼》の数にかかわらず、ターン終了時まで0/2ですか？

**A** はい。

**Q** 《十字軍》が出ている状態で、自分の白のクリーチャーが、《魔術師の女王》の能力を使用された場合、能力は0/2でしょうか1/3でしょうか？

**A** 0/2です。

**Q** 《聖なる力》を付けた《ツンドラ狼》に《魔術師の女王》の能力を使用した場合パワーとタフネスは0/2ですか？

**A** はい。

**Q** 対戦相手に《捕縛／Binding Grasp》でコントロールを奪われたクリーチャーに、自分も《捕縛》をつけたら、どちらがコントロールを得ますか？

**A** 相対する効果はそれが場に出た順に適用します。ですから、後に《捕縛》をプレイしたあなたがコントロールを得ます。

**Q** 私が《闇に住まいし者／Murk Dwellers》を召喚しました。次の相手のターンに相手が《闇に住まいし者》に《捕縛》をかけてきました。次の私のターンに《黒騎士／Black Night》を召喚しました。次の相手のターンに相手が《対置／Juxtapose》を使って《闇に住まいし者》と《黒騎士》を交換しました。
相手が言うには《捕縛》で《闇に住まいし者》のコントロールは自分にあるといいます。本当なのでしょうか？

**A** いいえ。《捕縛》は、永久的なコントロール権を保証するものではありません。《対置》の効果によるクリーチャーのコントロール権の移動は、《捕縛》のあとにプレイされた効果ですので、やはり《闇に住まいし者》のコントローラーはあなたになります。

## 継続的効果の適用とほかの呪文／能力のプレイ

大まかに次のような手順があると考えてください。

**継続的効果を適用**
**マナ・ソース**
**ルール・トリガー**
（致死ダメージ、適正な対象を失ったエンチャントの生け贄、2つ目の伝説のパーマネントの生け贄）の処理
**マナ・ソース**
**トリガー付き能力の処理**

**ニュートラル状態**

**Q** 場に《生きている大地／Living Lands》が出ているときに土地をプレイしました。この時、《生きている大地》の継続的効果が今プレイした土地に対して適用される前にマナ・ソースは使えますか？

**A** 継続的な効果は、場に出されたら即座に適用されます。よってここに、マナ・ソースの使える「継続的な効果の及ぼされていない間」は存在しません。

**Q** 《宿命／Kismet》が出ているときに土地を場に出したとき、土地をタップしてマナを出すことはできますか？

**A** 土地はタップ状態で場に出ます。マナを出すことはできません。

## 永続的な持続

効果がどのぐらい続くのか指定がない場合、その持続期間は「永続的」です。言い換えれば、他の呪文や能力によって状況が変わるまで、その状態は持続するということです。

カードの効果で、期限を指定（「ターン終了時まで」「戦闘終了時まで」など）されていない変更は、基本的にすべて「永続的」であると考えて良いのです。基本ですから、わざわざカードで言わないことも多いのです。




### 古いカードに関しての注意

「リヴァイズド」のカードと「ダーク」のカードの一部では、パーマネントのパワー／タフネスを増強する能力について、「ターン終了時まで」が省略されています。これらはあくまで「ターン終了時まで」の効果ですから間違えないように。

# Dカードを引く

## Draw a card or Put a card into your hand

「カードを引く」ことと「手札に加える」ことはルール上、異なる概念である。

### ここがポイント
*The point*

カードが「ライブラリー」というゾーンから「手札」というゾーンへ移動するのには、2とおりある。
「カードを引く」ことと「カードを手札に加える」ことである。

**●「カードを引く」こと**

**ドロー・フェイズに行なう「カードを引く」こと**

強制的なフェイズ能力（→フェイズ能力）の1つで、ドロー・フェイズにライブラリーの一番上のカードを1枚とって、手札へ加えること。

**効果に「カードを引く」とある場合**

《森の知恵／Sylvan Library》《渦巻く知識／Brainstorm》

**カードを引けなかったプレイヤーは、デュエルに負けになる。**

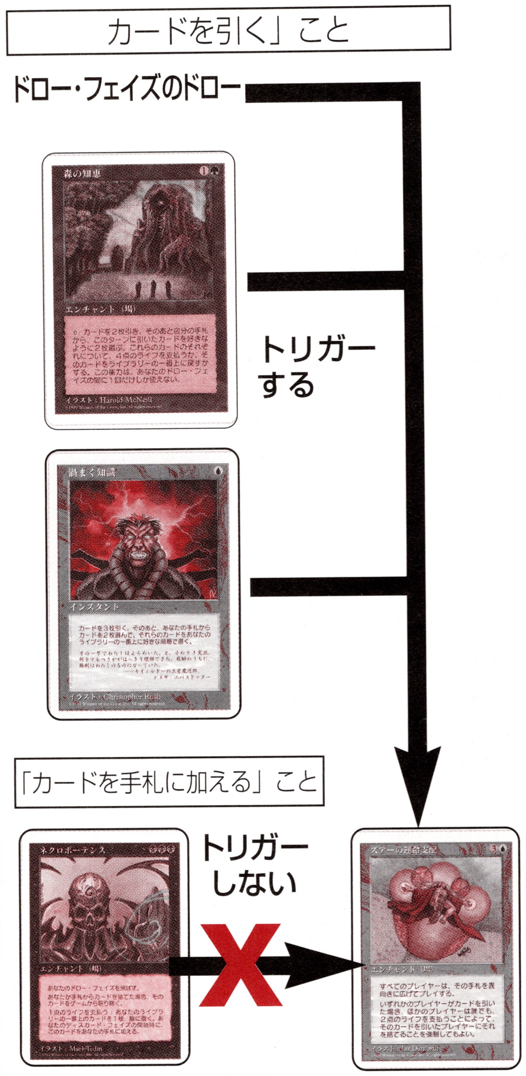
**●「カードを手札に加える」**

**《根囲い／Mulch(ST)》《隠遁ドルイド／Hermit Druid(ST)》のように、「ライブラリーのカードを手札に加える」効果は「カードを引く」ことにはならない。**

**《ネクロポーテンス／Necropotence》のようにライブラリー以外のゾーンから手札にカードを加える効果も、もちろん「カードを引く」ことにはならない。**

**●カードを引くことでトリガーする能力**

**《ズアーの運命支配／Zur's Weirding》は「カードを引くことがトリガーする能力」である。「カードを手札に加える」ことではトリガーしない。**




### キャントリップ

呪文／能力の効果には、「次のターンの開始時にカードを1枚引く」または「カードを1枚引く」とあるものがあります。
カードを引くタイミングを間違えないように。また、なかには「引いてもよい」と記述してあるカードもあります。これは引かなくともよいので、うっかりそのタイミングを逃すとカードを引けなくなります。気を付けて。

**Q** 《吐息の盗人の墓所／Breathstealer's Crypt(VI)》のライフを支払う効果は、カードをドローする元となる効果を完全に解決したところで、手札に残った(ドローした)クリーチャーカードにつきライフを支払う(またはディスカード)ということでよかったのでしょうか?
《渦まく知識／Brain Storm》で引いた3枚のカードがすべてクリーチャーであったとしても《死体の花／Cadaverous Bloom(MI)》によってすべてマナ出しにつかってしまい、それから手札から2枚のカードをライブラリーへと戻せばライフを支払わなくてもかまいませんか?

**A** はい。《渦まく知識》は2つのイベントに分かれた効果を持ちます。引いた3枚のカードが、《吐息の盗人の墓所》の能力をトリガーします。もし、《死体の花》のマナ・ソースの能力によってこのカードをゲームから取り除いてしまった場合、《吐息の盗人の墓所》の能力は失敗したことになります。

**Q** 《巻物棚／Scroll Rack(TE)》や《衝動／Impulse(VI)》などのカードは「カードを手札に加える」と書いてありますが、これらのカードによって手札に加えられたカードは「引いた」ものとは見なされないのですか?

**A** はい。

**Q** 「次のターンの開始時に、カードを1枚引く」の「次のターン」とは、相手のターンですか?

**A** 「次のターンの開始時に、カードを1枚引く」という効果は「キャントリップ」と呼ばれます。
キャントリップによって引くカードは、どの時点でプレイされたかにかかわらず、とにかく次のターンに引きます。あなたのターンにプレイしたのであれば、(通常)対戦相手のターンになりますし、対戦相手のターンにプレイしたのであれば、(通常)あなたのターンになります。

**Q** キャントリップは「ターンの開始時」ですが、このドローに対応する形でドローを置き換える能力(例えば《マンガラの秘本／Mangara's Tome》など)を使用できますか?

**A** はい。カードを引くとある効果なら置き換えることが可能です。

# Series シリーズ

“マジック”では呪文／能力は連鎖（32ページ参照）としてだけではなく、シリーズとしてプレイされることがある。
ゲームやフェイズの開始時／終了時、ステップやイベントの間などプレイされる呪文／能力は、シリーズという手順で処理される。

### ここがポイント
*The point*

●シリーズとしてプレイされる呪文／能力
1. フェイズの開始時または終了時にプレイされる呪文／能力
2. トリガー付き能力
3. 置き換え能力
4. ダメージ軽減ステップの開始時／終了時や、攻撃クリーチャーの指定時のような連鎖がプレイできないタイミングに使うことが指定されている呪文／能力

●シリーズでは、まず、アクティブ・プレイヤーが自分のコントロールする呪文／能力をすべてプレイし、それに続いて、非アクティブ・プレイヤーが同様に呪文／能力をすべてプレイする。

●効果のシリーズの間に新たに適正となった呪文や能力をプレイすることは可能である。ただし、最初に優先権を持っていたプレイヤーは、いったん呪文／能力のプレイを終了してしまうと、その同じシリーズの間にはもう二度と呪文／能力をプレイできなくなる。

●シリーズの間は、そのシリーズの一部である呪文／能力しかプレイできず、適正な呪文／能力も、1つのシリーズの間には1回だけしかプレイできない。

●シリーズの中では、個々の呪文／能力は、プレイされるのに成功すると同時に解決される。

### 時の砂の訂正

《時の砂》には「能力を使った《時の砂》自身には効果が及ばない」という訂正が出ています。

これらの出版後のテキストの修正／訂正は『マジック公式百科事典』（弊社刊）などに紹介されています。

### 例1










《生ける屍／Living Death(TE)》の効果によって墓地にあった2体のクリーチャーが同時に場に出ました。

この2体のクリーチャーはともに場に出たときのトリガー付き能力を持っています。能力のプレイはシリーズで行なわれます。

《キイェルドーの死者》の能力を先にプレイしてしまうと、生け贄に捧げるべきクリーチャーは《センギアの従臣》だけですが、先に《センギアの従臣》の能力をプレイすれば、《キイェルドーの死者》の生け贄に農奴トークンを捧げることが可能です。

### 例2









場に《時の砂／Sands of Time(VI)》が以下のように3枚出ていて自分のターンを迎えました。これらはどうプレイすればよいのでしょうか？

●自分の場　時の砂（A）（アンタップ状態）
　　　　　　時の砂（B）（タップ状態）
●相手の場　時の砂（C）（アンタップ状態）

《時の砂》の能力はターン開始時にプレイされます。「ターン開始時」は連鎖を開始できるタイミングではありません。ですからこれらの《時の砂》の能力はシリーズとしてプレイされます。

まずはアクティブ・プレイヤーの番です。

《時の砂》（A）の能力をプレイします。このとき《時の砂》（B）がアンタップします。

次にアンタップした《時の砂》（B）の能力をプレイします（シリーズの間に新たに適正となった呪文／能力のプレイ）。《時の砂》（A）がタップされます。

今度は非アクティブ・プレイヤーが適正な能力をプレイします。《時の砂》（C）の能力をプレイし、（A）をアンタップし、（B）をタップします。

このとき、《時の砂》（C）の能力によってアクティブ・プレイヤーのコントロールする能力が新たに適正になったとしても、それはプレイされません。すでにアクティブ・プレイヤーのプレイするタイミングが終わっているからです。

# Tトリガー付き能力

## Triggered abilities

呪文や能力の中には、特定のタイプのイベントが発生したあとでしかプレイできないものが存在する。このような呪文や能力の場合、それをいつ使用するのかは、そのテキストに説明されている。これらの呪文や能力は、それらのほとんどが能力であるため、「トリガー付き能力」と呼ばれる。

### ここがポイント
*The point*

●いつトリガーするか

そこに規定されたイベントが発生したときに、トリガーされる。

カードでは、「～の場合、～する」「～したとき、～する。」「～のときしか使えない。」と表記されている。

●いつプレイするか

問題のイベントが発生したタイミング・ステップ（例えば、呪文／能力がプレイされる間、効果の解決など）のあと

例：《風鳴りの精／Sibilant Spirit》

攻撃に参加したときにその能力がトリガーする。これは《風鳴りの精》を攻撃クリーチャーに指定した直後、クリーチャー指定のステップ中にプレイする。

引いたカードがインスタントなら、そのあとの「インスタントの機会」のステップに使用可能である。

●同時にトリガーした場合

シリーズ（67ページ参照）として順番にプレイ

●ルール・トリガー

致死ダメージによる破壊、2つ目の伝説のパーマネントの生け贄えなどはルール・トリガーと呼ばれる、トリガー付き能力の一種である

### トリガー付き能力の例




トリガー




「打ち消されないことが確定」

［通常のゲームの流れ］

プレイ／解決

［1点のライフを得る］ → 《火葬》が連鎖に組み込まれる。

この能力は誰かが「赤」の呪文をかけるのに成功したときにトリガーされます。

例：《火葬／Incinerate》がプレイされ、インタラプトによって打ち消されなかったら《鉄の星》の能力がトリガーされます。

プレイするタイミングは、「ほかの呪文／能力が《火葬》に対応してプレイされる前」です。このときに《鉄の星》の能力をプレイしなければ、プレイする機会は失われてしまいます。







場に出る → トリガー → プレイ／解決 → 《護法印》を破壊

《護法印》の能力を使うタイミングがない

このカードのように「～が場に出たとき、～する」という記述を持つカードがあります。これらもトリガー付き能力の1つで、場に出たらすぐに解決されます。

すぐにというのは、例えば《ちらつき護法印／Flickering Ward(TE)》をこの能力の対象にした場合、《ちらつき護法印》の能力（インスタント）を使うタイミングがないということです。

これを破壊されたくないのなら、《雲を追う鷲》の召喚に対応して《ちらつき護法印》の能力をプレイしなければなりません。

### トリガーということば

トリガーは、拳銃などの「引き金」からきたことばです。指定されたイベントが引き金を引くと、弾丸が発射される（プレイされる）ところから名づけられたのでしょう。







## ダメージとトリガー

《魂の絆》はダメージが与えられた（56ページ参照）ことによってトリガーする能力を持っています。

ダメージ軽減ステップの最後に、軽減されたり移しかえられたりしなかったダメージがトリガーするのです。

プレイはダメージ軽減ステップが終わってすぐです。
ダメージ軽減ステップの間にトリガーしたトリガー付き能力は、そのステップの間にプレイ、解決されます。

## ダメージ軽減とトリガー

ダメージ軽減ステップの間にトリガーしたトリガー付き能力は、そのステップの間にプレイ、解決されます。

例えば、《魔力の刺／Manabarbs》が場に出ているとき、土地がマナを出せばダメージが発生します。ダメージはダメージ軽減ステップで処理されます。（56ページ）このダメージ軽減ステップ中にはマナ・ソースがプレイができますから、さらに土地をタップしてみましょう。再び《魔力の刺》がトリガーし、すぐにプレイ、解決されてダメージが発生します。つまり、この新しいダメージも最初のダメージと同じダメージ軽減ステップの間に処理されるのです。







**トリガー ➡ マナ・ソースのプレイ ➡ トリガー付き能力のプレイ**

## 置き換え能力とトリガー

《魂の網／Soul Net》の能力はクリーチャーが墓地に置かれるときにトリガーしますが、同様に再生の能力も墓地に置かれるときにプレイすると思っている人はいませんか？

再生はクリーチャーが墓地に行くことをいわばキャンセルする能力で、再生されたクリーチャーは墓地に行っていません。ですから《魂の網》は処理されません。もしも、《魂の網》をプレイしてしまったら、クリーチャーは墓地に置かれたことになり、そうなると再生することはできなくなるのです。




## マナ・ソースとトリガー

マナ・ソースはトリガー付き能力より先にプレイされる

《キイェルドーの死者／Kjeldoran Dead》が場に出たとき、「クリーチャーを１体生け贄に捧げる」というトリガー付き能力がトリガーします。もし、ほかのクリーチャーがいなければ、場に出したばかりの《キイェルドーの死者》を生け贄に捧げなければなりません。

このとき《アシュノッドの供犠台／Ashnod's Altar》があればそのマナ・ソースとしてプレイされる能力で、《キイェルドーの死者》をマナにしてしまうことが可能です。

ただしトリガーした能力は、発生源である《キイェルドーの死者》が場を離れてもプレイされなければなりません。

### 伝説のパーマネントとトリガー

　レジェンド・クリーチャーや伝説のパーマネントは「複数の同じ名前のカードは場に存在できず、何らかの理由で同じ名前のカードがもう1枚場に出てきたら、あとから場に出たカードが生け贄に捧げられる。」という能力を持っています。

　これも一種のトリガー付き能力ですが、これは特にルール・トリガーと呼ばれ、通常のトリガーよりも先にプレイされます。複数のレジェンドが同時に場に出た場合、両方とも生け贄に捧げられてしまいます。

　エンチャント（ワールド）は、名前が違っても、場にたった1枚しか存在することができません。新しいエンチャント（ワールド）が場に出たら、前に出ていたエンチャント（ワールド）は生け贄に捧げられます。




## 継続的効果とトリガー

《謙虚／Humility(TE)》が場に出ているときに、《現実主義の修道士／Monk Realist(UZ)》が場に出たらどうなるでしょう？ 《謙虚》の能力は、クリーチャーのすべての能力を取り除くことになっていますが？

《現実主義の修道士》の能力は場に出たときにトリガーする能力です。これは《謙虚》によって取り除かれる前にトリガーしており、そのあとで《現実主義の修道士》が能力を失っても、言い換えれば、発生源の状態にかかわらず発生するのです。

　つまり、

場に出る
↓
トリガー
↓
継続的効果の適用
↓
トリガー付き能力のプレイ

といった手順を踏みます。

## トリガー付き能力に関するQ&A集

**Q** 《上天の閃光／AEther Flash(WL)》が場に出ているとき、召喚された《ネクラタル／Nekrataal(VI)》は能力は発動してから死ぬのか？

**A** はい。トリガーしてからダメージを受けます（そして破壊される）。そのあとに《ネクラタル》のトリガー付き能力を解決するのです。

**Q** トリガー付き能力にインスタントで対応できるのか。

**A** いいえ。トリガー付き能力の発生に対応できるのは、マナ・ソースのみです。

**Q** 《墓いらずのゾンビ／Gravebane Zombie(MI)》が墓地に置かれたときに、すぐに墓地のゲームからカードを取り除く呪文や能力によって《墓いらずのゾンビ》をゲームから取り除くことはできますか？

**A** いいえ。

**Q** 《ギザギザ・バイスケリオン／Sarrated Biskerion(WL)》の能力を《脊髄移植／Spinal Graft(TE)》がエンチャントしたクリーチャーを対象にした場合、《ギザギザ・バイスケリオン》に -1/-1 カウンターはのりますか？

**A** いいえ。《脊髄移植》のエンチャントしたクリーチャーを対象に《バイスケリオン》の能力をプレイ（前言）した段階のすぐあとに、そのクリーチャーは破壊されます。ですから、《バイスケリオン》の能力は立ち消えとなり、結果、カウンターを置く効果も発生しないのです。

**Q** 《上天の閃光／AEther Flash(WL)》と《ゴブリンの砲撃／Goblin Bombardment(TE)》が場に出ている時、召喚した 1/1 クリーチャーを即座に《ゴブリンの砲撃》の生け贄に捧げることは可能でしょうか？

**A** いいえ。トリガー付き能力である《上天の閃光》がトリガー、プレイ、解決されて、そのクリーチャーが致死ダメージを受けて墓地に置かれるまで、《ゴブリンの砲撃》をプレイできるタイミングはありません。

**Q** 《ファイレクシアン・ドレッドノート／Phyrexian Dreadnought》Aを召喚して、Aにはクリーチャーを生け贄に捧げず、《Flash》をキャストして《ファイレクシアン・ドレッドノート》Bを召喚。そのあとAをBに対して生け贄に捧げることは可能ですか？

**A** いいえ。《ファイレクシアン・ドレッドノート》Aが場に出たことのトリガー付き能力を解決しないうちにインスタントをプレイすることはできません。

**Q** 《脊髄移植》がエンチャントしたクリーチャーに《火炎／Flare》をかけた場合、キャントリップは有効ですか？ 立ち消えになって無効になるという話をきいたのですが？

**A** 呪文／能力を解決する際に、すべての対象が不適正だったり、場を離れていたりした場合、その呪文／能力は立ち消え（→対象、27ページ参照）になります。この場合、呪文／能力の効果はどれも発生しません。したがって、この場合、キャントリップは発生しません。

**Q** クリーチャーで、召喚されたときにクリーチャーを埋葬したり送還したりする必要のあるものがいくつかいますが、それらの効果にほかのインスタントで対応することは可能でしょうか。

　例えば《ネクラタル／Nekrataal(VI)》が発生させる「恐怖」の対象になったクリーチャーを《送還／Unsummon》可能でしょうか。

**A** この種の効果は、クリーチャーが場に出た時に発生するトリガー付き能力です。トリガー付き能力にインスタントで対応することはできません。

　ただし、《ネクラタル》の召喚に対応して《送還》をプレイすれば、そのクリーチャーは破壊される対象にはなりません。

**Q** 《悪疫／Pox》を撃たれたときに、クリーチャーを生け贄にする段階で《老練の探検者／Veteran Explorer(WL)》を生け贄にした場合《老練の探検者》の効果で土地を置くのと《悪疫》で土地を生け贄にするのはどっちの処理が先になるんでしょうか？

**A** 《老練の探検者》の解決が先です。《悪疫》は3つのイベント（「そのあと（then）」で区切られている）に分かれた効果を持ち、それぞれの解決ごとにトリガーを解決します。

**Q** 敵に《白騎士／White Knight》3体、自分に《深淵の門番／Abyssal Gatekeeper(WL)》2体と《髑髏カタパルト／Skull Catapult》がいる状況で敵が《白騎士》3体で攻撃して来ました　この時《深淵の門番》を《髑髏カタパルト》で弾いていずれかの《白騎士》に2点ダメージを与えようとすると、はたして処理の順番はどうなって《白騎士》は何体残って自分は何点ダメージを食らうのでしょうか？

**A** 《深淵の門番》Nr.1 を生け贄に捧げて、《白騎士》 Nr.1 を対象に《髑髏カタパルト》の能力の使用を宣言します。
《深淵の門番》は墓地に置かれ､トリガー付き能力が発生。あなたと対戦相手は自分がコントロールするクリーチャーを埋葬します。あなたは《深淵の門番》Nr.2 を、対戦相手は(恐らく)《髑髏カタパルト》のダメージを受けて死ぬであろう《白騎士》Nr.1を埋葬。再び《深淵の門番》がトリガー、あなたはもうクリーチャーをコントロールしておらず、対戦相手は《白騎士》Nr.2 を埋葬するでしょう。
《髑髏カタパルト》の能力は対象を失って立ち消え。場には《白騎士》1体が残ります。

**Q** 自分のコントロールする《沈思黙考／Contemplation(ST)》を対象として、《穏やかな捧げ物／Serene Offering(TE)》をプレイした場合での得るライフは?

**A** 《穏やかな捧げ物》が解決の段階にいたる前に《沈思黙考》がトリガーしますので、《沈思黙考》の総呪文コスト＋1ライフを得ることができます。

**☆マナ・ソースに負けるぞトリガー**

**Q** 《資源の浪費／Squandered Resources(VI)》を出していて、《宝石鉱山／Gemstone Mine(WL)》にカウンターが1つだけ乗っている状態です。《宝石鉱山》をタップして最後のマナを引き出したところで、それを墓地に置く前に、《資源の浪費》の能力でこの《宝石鉱山》を生け贄に捧げてマナを得ることはできるのでしょうか?

**A** 可能です。《宝石鉱山》を墓地に置く能力はトリガー付き能力ですが、解決前にマナ・ソースをプレイすることができます。

**☆同時にトリガー**

**Q** こちらが《生ける屍／Living Death(TE)》をキャストした時に、こちらの墓地には上から《ネクラタル／Necrataal(VI)》、《大クラゲ／Man-o'-War(VI)》が、相手の墓地には《大クラゲ》が1体いました。この場合、出る順番はどうなるのでしょうか? また各々の場に出たことによるトリガー能力は?

**A** 出る順番は同時扱いです。複数のトリガー付き能力が同時に発生した場合、まずアクティブ・プレイヤーが、自分がコントロールしている効果を好きな順番で解決し、その後、対戦相手が、対戦相手のコントロールしている効果を好きな順番で解決します。この場合、あなたが《大クラゲ》《ネクラタル》の能力を好きな順番でプレイし、次に対戦相手が《大クラゲ》の能力をプレイします。

**Q** 側面攻撃を持ったクリーチャーを《夢幻の戦士／Dream Fighter(MI)》でブロックした場合、フェイズ・アウトするのが先ですか?　側面攻撃の効果により《夢幻の戦士》が墓地行きになるのが先ですか?

**A** アクティブ・プレイヤーのトリガー付き能力を先にプレイします。ですから、まず側面攻撃により《夢幻の戦士》が墓地に置かれ、次に攻撃クリーチャーがフェイズ・アウトします。

**Q** 《不定の多相の戦士／Unstable Shapeshifter(TE)》が場に出ていて、《ネクラタル》を出された場合、変身するのと殺されるのとではどちらが速いのでしょうか。

**A** コントローラーが同じならば、解決の順序は選べます。コントローラーが異なる場合は、アクティブ・プレイヤーのコントロールする能力を先に解決します。

**Q** 《煉獄／Purgatory》が場に出ている状態で、《墓いらずのゾンビ》が場から墓場におかれたとき、《墓いらずのゾンビ》が次におかれるのは、ライブラリーの一番上ですか､それとも、《煉獄》の下ですか?

**A** どちらでもかまいません。コントローラーが決めます。

**Q** えと、《テフェリーのヴェール／Teferi's Veil(WL)》を場に出している状態で《濃霧の精霊／Fog Elemental(WL)》を攻撃に参加させた場合、《濃霧の精霊》が埋葬される前にフェイズ・アウトさせることは可能でしょうか?

**A** はい、可能です。

**Q** 「場を離れた時」にも「墓地に置かれた時」にもトリガーするパーマネントが破壊(埋葬、生け贄)された時、両方トリガーしますか?
両方される場合、それぞれがトリガーするタイミングは、どちらかが先、あるいは同時ですか?

**A** 両方です。解決の順序はコントローラーが決めます。

**Q** 《死体のダンス／Corpse Dance(TE)》で場に出たクリーチャーに対して《モグの大砲／Mogg Cannon(TE)》を使った場合、ターン終了時に、このクリーチャーはゲームから取り除かれますか?
それとも、ゲームから取り除くか破壊するか選べるんでしょうか?

**A** ゲームから取り除くか破壊するか選べます。

**☆継続的効果 (continuous effect) とトリガー**

**Q** 《孤独の都／City of Solitude(VI)》が場に出ているとき、相手のターンに発生するトリガー付き能力はどうなりますか?

**A** 自動的に発生するトリガー付き能力は発生します。起動コストを要するものはプレイできません。

**Q** 《天界の曙光／Celestial Dawn(MI)》をコントロールしている時に、《休火山／Dormant Volcano(VI)》や《珊瑚礁／Coral Atoll(VI)》をプレイする(そして埋葬されない)ことはできますか?

**A** いいえ。カードが場に出た際のトリガー付き能力は発生します。《焦土／Scorched Ruins(WL)》などの場に出た時に「ほかの土地を生け贄に捧げる」トリガー付き能力もプレイしなければなりません。

**Q** 《上天の閃光》についていろいろ質問です。《胸壁／Parapet(VI)》とかが場に出てる場合、場に出たクリーチャーは「上天」をくらう前にタフネス修正できるんでしょうか?

**A** エンチャントなどの継続的効果はトリガーより先に効果を及ぼしますので、タフネスが増えてからダメージを受けます。

**Q** 《謙虚》と《伏魔殿／Pandemonium(EX)》が場に出ているとき クリーチャーを召喚したら、ダメージはもともとのクリーチャーのパワー分ですか?　それとも1ですか?

**A** まず、クリーチャーが場に出たことによって《伏魔殿》がトリガーします。このトリガー付き能力を解決する前に、継続的能力である《謙虚》を適用し、能力のない 1/1 クリーチャーとします。次にトリガー付き能力を解決します。ダメージはこのときのクリーチャーのパワー分です。よって、1ダメージです。

**Q** 《謙虚》と《上天の閃光》が場に出ている時、プロテクション(赤)の 1/1 クリーチャーを召喚したら?

**A** まず、クリーチャーが場に出たことによって《上天の閃光》がトリガーします。このトリガー付き能力を解決する前に、継続的能力である《謙虚》を適用し、能力のない 1/1 クリーチャーとします。トリガー付き能力を解決し、2ダメージを割りふります。ダメージ軽減されないなら、このクリーチャーは致死ダメージを受けて破壊されます。

**Q** 《上天の閃光》と《筋肉スリヴァー／Miscle Sliver(TE)》が1体、場に出ている時、さらに《筋肉スリヴァー》1体召喚された場合、3/3 のスリヴァーとして生存するのでしょうか?

**A** はい。

**Q** 《上天の閃光》と《コーマスの鐘／Kormas Bell》(あるいは《自然の反乱／Natural Revolt(TE)》)が一緒に出ているとき、場に出された《沼／Swamp》は即座に墓地行きですか?　クリーチャーになるせいでマナを出すこともできませんか?

**A** いいえ、効果によってパーマネントがクリーチャーになっても、クリーチャーが場に出たとはみなされません。

**Q** 《上天の閃光》が出ているなかで《自然の反乱》が出た場合、場に出ている土地にも2ダメージが与えられますか?

**A** いいえ。

# Replacementability 置き換え能力

再生のように、「直後に起こること」を「キャンセル」してしまう呪文／能力を置き換え能力と呼ぶ。例えば、再生は致死ダメージを受けたクリーチャーが、墓地に送られることをキャンセルする。

### ここがポイント
*The point*

●置き換え能力のプレイはトリガー付き能力のように、シリーズでプレイされる。連鎖の一部としてプレイされるのではない。また、タイミング・ステップが終わった“あと”でプレイされる（例：トリガー付き能力）のでもない。

●置き換え能力は　タイミング・ステップの“間に”プレイされる。つまり、置き換えられるイベントの直前にプレイされる。

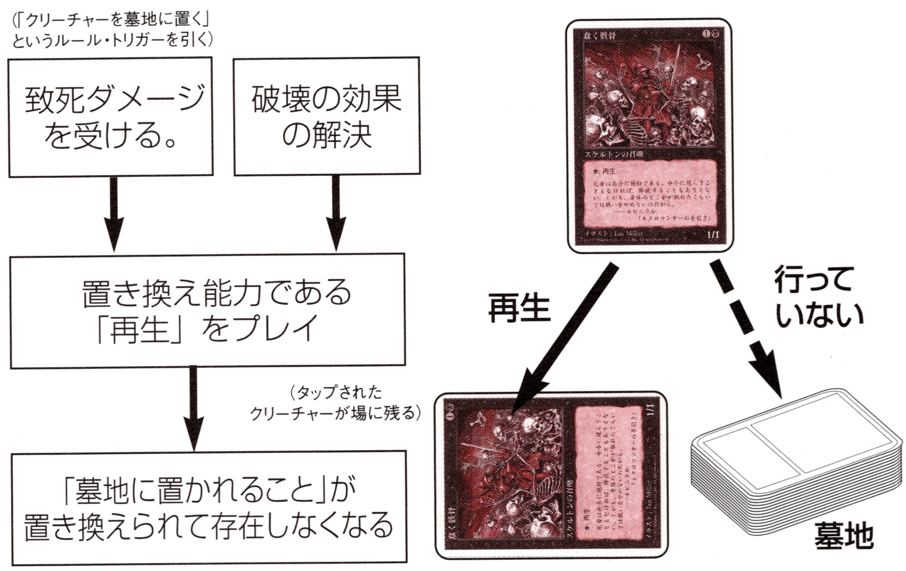
例1：再生能力はクリーチャーを墓地へ置くような効果を「適用する直前」にプレイされる。

例2：カードを1枚引くことを飛ばすことをコストにする能力は、カードを引く直前にプレイされる。

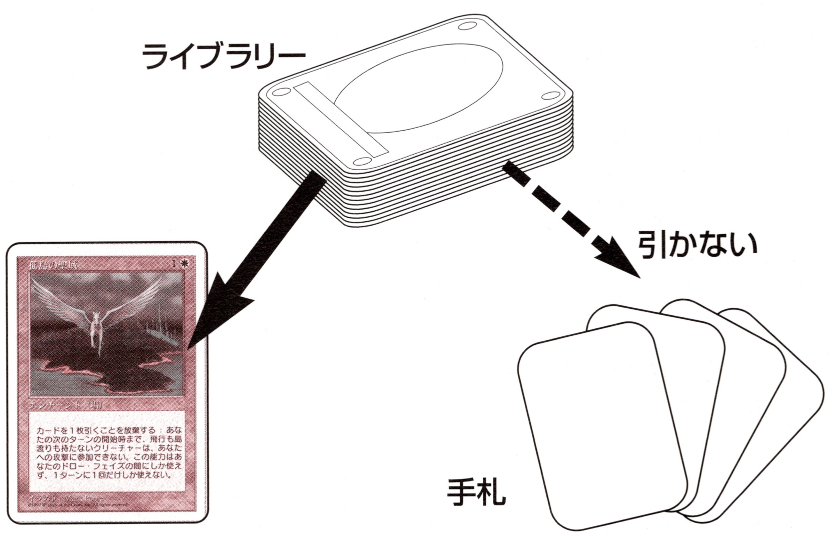
Q 《知識の探求／Pursuit of Knowledge(ST)》と《森の知恵／Sylvan Library》が場に出ているとき、《森の知恵》の能力をプレイしました。《森の知恵》で引くカードを飛ばすことはできますか？　またこの場合ライフを支払う必要はありますか？
《渦まく知識／Brain Storm》の場合はどうでしょう？

A どちらもカードを引くことを飛ばすことが可能です。《森の知恵》の場合、引いたカードはありませんから、カードを戻したりライフを支払ったりすることはありません。
《渦まく知識》の場合、手札にカードがあるかぎり戻さなければなりません。

## 再生（置き換え能力）の概念図




## カードを引くことを飛ばす




《孤島の聖域》の能力は「カードを1枚引くことを飛ばすこと」がコストである。この能力は、カードを1枚引くとき（→カードを引く、参照）、実際にカードを引く直前に置き換え能力としてプレイされます。この能力をプレイした場合、カードを1枚引くことは、《孤島の聖域》の効果に置き換えられたことになり、カードを引くことはありませんし、2枚目の《孤島の聖域》の能力など、カードを1枚引くことに変更を加えたり、それを別の効果で置き換える能力は、カードを引くイベントがもはや存在しないため、使用できないのです。

## ターン／フェイズを飛ばす

これはたいてい呪文や能力のコストとして支払われます。飛ばされるターン／フェイズは実際にそのターン／フェイズがくるまで確定しません。例えば「次のドロー・フェイズを飛ばす」という効果が発生したとして、実際に飛ばされるドロー・フェイズは、次にドロー・フェイズになる直前まで決定されないのです。
飛ばされるフェイズの直前に決まるところは、置き換え能力的であるといえます。

# Phase ability フェイズ能力

能力の中には「～フェイズの間に、……する（あるいは、……が起きる）」や「～フェイズの間に、……をしてもよい」などと規定されているものがある。このような能力は「フェイズ能力」と呼ばれ、そのフェイズの間に、ただ一度、インスタントのルールにしたがってプレイされる。

## ここがポイント The point

**●強制的なフェイズ能力**
**「～フェイズの間に、……する」とカードに書いてあることがらは、そのフェイズに1回だけ、しかもプレイされなければならない能力である。**

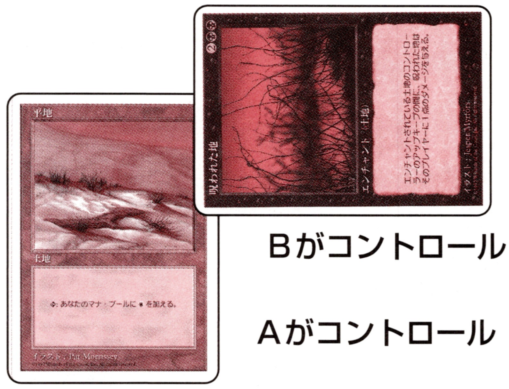
**強制的なフェイズ能力の例：**
《因果応報／Karma》
《ガズバンのオーガ／Ghazbán Ogre》
《原初の秩序／Primal Order》
《時限爆弾／Time Bomb》
《呪われた地／Cursed Land》
《不安定性突然変異／Unstable Mutation》
《フィードバック／Feedback》
《放浪熱／Wanderlust》
《吠えたける鉱山／Howling Mine》
《無限の砂時計／Infinite Hourglass》

**●プレイを選択できるフェイズ能力**
**「～フェイズの間に、……をしてもよい」とカードに書いてあることがらは、そのフェイズに1回だけ、プレイしてもよい能力である。**

**選択できるフェイズ能力の例：**
《セラの儀式文／Serra's Liturgy(UZ)》

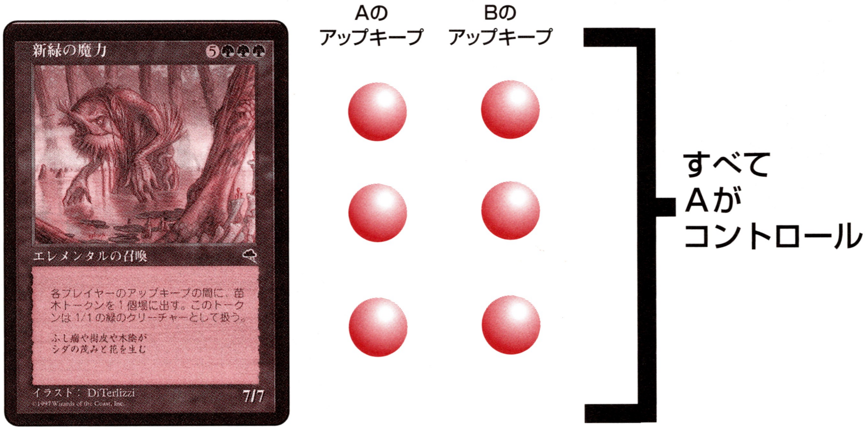
**●フェイズ能力をプレイするのはアクティブ・プレイヤーである。ただし、フェイズ能力のコントローラーはその発生源のコントローラーである。**

**●強制的なフェイズ能力が存在するかぎり、そのフェイズを終了できない。**




《呪われた地》の能力は、エンチャントされた土地のコントローラーのアップキープ・フェイズの間にプレイされるフェイズ能力です。
　プレイヤーAのアップキープ・フェイズになりました。Aは《呪われた地》の能力をプレイしないうちには、このフェイズを終えることはできません。
　Aは《呪われた地》の能力をインスタントとしてプレイします。Aが《解呪／Disenchant》などで《呪われた地》を破壊してしまえば、《呪われた地》の能力をプレイする必要はありません。

### フェイズ能力をプレイする人とコントローラー




《新緑の魔力／Verdant Force(TE)》は、「各プレイヤーのアップキープの間に、苗木トークンを1個場に出す。」というフェイズ能力を持っていますので、どちらのプレイヤーのターンにも苗木トークンが場に出ます。
　この能力をプレイするのはあくまでアクティブ・プレイヤーです。しかし、この能力のコントローラーは、《新緑の魔力》のコントローラーなのです。ですから、どのターンに《新緑の魔力》の能力をプレイしても、トークンは《新緑の魔力》のコントローラーのコントロール下で場に出るのです。

**トーナメントとフェイズ能力**

強制的なフェイズ能力のプレイを忘れて次のフェイズに進もうとしたならば、前のフェイズに戻され、警告の対象となることがあります。忘れずにプレイしてください。
　プレイを選択できるフェイズ能力のプレイを忘れて次のフェイズに進んでしまったら、もうそれをプレイすることはできません。

**注意**

なかにはフェイズの開始時や終了時にプレイするフェイズ能力もあります。これはシリーズのルールに従ってプレイされます。

# Phase cost フェイズ・コスト

パーマネントの中には、特定のフェイズの間に支払わなければならないコストを持つものがある。このようなコストは「～フェイズの間に……を支払う。支払わないならば、★★が起きる(★★する)」などと規定され、「フェイズ・コスト」と呼ばれる。フェイズ・コストは支払いか不払いかの選択が可能であり、この選択とコストの支払いはインスタントのルールにしたがってプレイされる。フェイズ・コストの多くはアップキープ・フェイズに支払われるので、アップキープ・コストと呼ばれることがよくある。

### ここがポイント The point

●フェイズ・コストはインスタントのルールに従ってプレイされる。

●フェイズ・コストは「～フェイズの間に……を支払う。支払わないならば、★★が起きる(★★する)」などと表記されている。

●支払わないことを選択すれば"★★"部分の効果(ペナルティ)が発生する。

●フェイズ・コストを持つパーマネントの能力のうち、起動コストをともなうものは、フェイズ・コストの効果の解決が完了してからでなければ、そのターンは使用できない。

●アーティファクトがタップ状態になっても、そのフェイズ・コストが無視されることはない。

**フェイズ・コストを持つパーマネントの例：**

《捕縛／Binding Grasp》
《増殖槽／Breeding Pit》
《あまたの舞／Dance of Many》
《血に飢えた霧／Hungry Mist》
《当然の報い／Justice》
《幻影の軍団／Phantasmal Forces》
《セラの獣小屋／Serra Bestiary》
《魔力流失／Energy Flux》
(他のパーマネントにフェイズ・コストを与える)

## フェイズ・コスト







《魔力流出／Energy Flux》が場に出ているとき、《友なる石／Fellwar Stone》は「あなたのアップキープの間に ② を支払う。支払わないならば、このアーティファクトを生け贄に捧げる」というフェイズ・コストを持つことになります。《友なる石》は、自分のターンには、フェイズ・コストを支払うまで、その能力はプレイできません。

## 累加アップキープ (“アイスエイジ”“ミラージュ”ブロックに固有のルール)

最近のカードには見られないのですが、「累加アップキープ」もフェイズ・コストの一種です。

累加アップキープは、時間の経過とともに増大するアップキープ・コストで、「累加アップキープ ～」の書式で書き表されます(～はコストの基本値)。最初のターンにはコストの基本値分のコストを支払います。次に支払うときにはその2倍のコスト、その次は3倍のコスト、というふうに払うべきコストが増大してゆきます。 支払わないことを選択したら、そのパーマネントは生け贄に捧げられます。

累加アップキープの支払いは、カウンターで記録されます。







**注意**

なかにはフェイズの開始時や終了時に支払うコストもあります。これはシリーズのルールに従ってプレイされます。

### 特記

《奈落の王／Lord of the Pit》

フェイズ・コストの支払いは通常選択できるのですが、このクリーチャーのみは、ほかのクリーチャーをコントロールしているかぎり、それを生け贄に捧げなければなりません。もし選択できるなら、「～捧げる。捧げないならば～。」と書いてなければならないのです。

## 複数のコスト

1つのパーマネントに、異なる時点でプレイされるような複数のフェイズ・コストが存在する場合があります（例えば、そのフェイズの開始時と、間と、終了時のコストなど）。それらはひとつのフェイズ・コストにまとめられ、元のフェイズ・コストの最後のものがプレイされるはずだった時点にプレイされます。このとき、コストをすべて支払うか、ペナルティをすべて被るかのどちらかになります。

ペナルティの適用順は、それをもたらした効果が発生した順に従います（64ページ 「効果の適用順」）。

### 注意
### アンタップ・コスト

アンタップ・コストは「アンタップ・フェイズにアンタップしない」ことが指示されたパーマネントが、アップキープ・フェイズの間か終了時に指定のコストを支払って、アンタップする能力です。 アンタップ・コストもフェイズコストのように、指定のフェイズの間にインスタントとしてプレイするか、指定のフェイズの開始時／終了時にシリーズとしてプレイします。

パーマネントが複数のアンタップ・コストを持っている場合、それらは1つにまとめられ、元のフェイズ・コストがプレイされるはずだった最後の時点にプレイされます。例えば《真鍮人間／Brass Man》（アンタップ・コスト ①）が《Dance of the Dead》（アンタップ・コスト 1💀）にエンチャントされていたなら、2つのコストはまとめられ、2💀 となります。《真鍮人間》のコストはアップキープの間に、《Dance of the Dead》のものはアップキープの終了時に支払うことになっていますので、これらはアップキープの終了時に支払うことになります。

フェイズ・コストと異なり、アンタップ・コストは完全に選択的であり、また1ターンに何回アンタップしてもよいのです。

#### アンタップ・コストでないもの

特別な指示がなく、単にコストがあってその効果が自身をアンタップするものはアンタップ・コストではありません。これは通常のインスタントとして扱います。

# Lライフ

*Life* プレイヤーは20点のライフを持ってデュエルを始める。各フェイズの終了時か、攻撃の開始時か終了時に、プレイヤーのライフの総計が0以下になっている場合、そのプレイヤーは負けとなり、デュエルは終わる。

### ここがポイント
*The point*

**●いつライフのチェックをするのか？**

**各フェイズの終了時および、攻撃の開始時あるいは終了時。**

**それ以外の時点で0以下になってもすぐに敗北するわけではない。**

**●ライフを支払う、ライフを失う**

**ライフの総計に上限はないが、コストの支払いに、その時点で持っている以上のライフを費やすことはできない。**

**「ライフを失う」と明確に規定されている効果によるライフの減少を、軽減したり、移しかえたりすることはできない。これはダメージではない。**

**●マイナスのライフ**

**ダメージを受けたばあい、ライフがマイナスの値になることもある。**

**このとき、**

**1　「ライフの総計の何分の一かを失う」と規定されている効果によっては、あなたのライフの総計は変化しない。**

**2　ライフを「支払う」ことはできない。**

**3　ライフを「失う」ことはある。（さらにマイナスの値が増える）**

**●ライフの総計に上限はない**

## ライフと勝敗

プレイヤーは20点のライフを持ってデュエルを始めます。各フェイズの終了時および、攻撃の開始時あるいは終了時に、プレイヤーのライフの総計が0以下になっている場合、そのプレイヤーは負けとなり、デュエルは終わります。

両方のプレイヤーのライフの総計が同時に0以下になっていた場合、デュエルは引き分けとなり、どちらのプレイヤーが勝ったことにもなりません。このときマイナスの値が大きいかどうかは関係ありません。

## ライフを支払う




《ネクロポーテンス／Necropotence》はライフを支払うことがコストです。「支払う」とあった場合、ライフがマイナスになるような支払いはできません。

ライフが9なら9点までしかライフは支払えません。

## ライフを失う




《悪疫／Pox》はライフの1／3を失うという効果を持っています。ライフが「3」なら「1」失って「2」になるわけです。ではマイナスのライフの場合どうなるでしょう？　ライフが「－3」なら「－1」失って「－2」？　そうはなりません。この場合、「－3」のままなのです。

# Mana マナ

マナは“マジック”でもっとも基本的な概念であるに違いない。マナは5種類の、色を持つマナと、色を持たないマナの6つがある。

### ここがポイント
*The point*

●マナの「色」は5種類である。「無色」は「色」ではない。
●マナには5色のマナに加えて無色のマナの6つがある。
●マナはマナ・ソースなどから生み出され、指定されたプレイヤーのマナ・プールに加えられる。
●マナがコストとして支払われるときは、マナ・プールにあるマナが費やされる。

### “ポータル”から進んできた人へ

“ポータル”では土地をタップすることが呪文をプレイするためのコストでしたが、“マジック”ではマナ・プールのマナを支払うのがコストです。ですから、

1. 呪文をプレイする前にあらかじめ土地をタップし、マナをマナ・プールに入れておかなければなりません。
2. マナ・バーンとはマナ・プールにマナが残っていた場合の罰則です。アンタップ状態の土地が残っていることではないのです。

### 複数のマナを出せる土地



複数のタイプのマナを生み出せるパーマネントの場合はどの能力を使って、どのタイプのマナを出すのか、プレイ時に宣言しなければなりません。

## マナ・プール

おのおののプレイヤーが持つ、マナを一時的に溜めておく(仮想的な)場所です。実際にそのような場所を設けることはしません。相手プレイヤーに確認してもらいながらプレイすればよいのです。

例:「《山》をタップして赤のマナ1点を出します。」

これで赤マナ1点がマナ・プールに入ったことになります。
どんなタイプのマナがマナ・プールにあるかは非常に大事なことです。忘れないようにしてください。



## マナ・バーン

マナ・プールに入ったマナはいつまでもそこに溜めておけるわけではありません。
決められた時点がくると、マナ・プールのマナは0になり、そのときにマナ・プールにあったマナの数に等しいライフを失います。これを「マナ・バーン」といいます。マナ・バーンはダメージではありませんので軽減することはできません。

### いつマナをチェックするのか?

各フェイズ(16ページ)の終了時と、攻撃の開始時および終了時(52ページ)にすべてのプレイヤーのマナ・プールをチェックします。

### プレイングミスとマナ・バーン

適正でない呪文/能力をプレイしたとき、そのプレイは巻き戻されますが、そのコストにしようとしてマナ・プールに入れたマナはそのままです。
もしもほかに使い道がないまま、次のチェックを迎えればマナ・バーンを起こしてしまいます。

# マナ・ソース

## Mana source

マナをマナ・プールに加える呪文や能力の総称。マナ・ソースは、いついかなるときにでも使用することができる。また、呪文や能力のプレイを妨げるような効果では、マナ・ソースのプレイを妨げることはできない。

### ここがポイント
*The point*

●マナ・ソースはいつでもプレイできる
　例：
ターン開始時
フェイズの開始時や終了時
ダメージ軽減ステップ（56ページ）
イベントとイベントの間（34ページ）

●マナ・ソースは、いったんプレイ（宣言）されれば、ほかの呪文や効果に妨げられることなく解決される。

●マナ・ソースはインタラプトされることがない。

●マナ・ソースが解決されると、マナが指定されたプレイヤーのマナ・プールに加えられる（マナはいったんマナ・プールに蓄えられる）。

### 効果はマナ・ソースを妨げない




《ヴォルラスの呪い／Volrath's Curse(TE)》が《ラノワールのエルフ》をエンチャントしていても、《エルフ》はマナ・ソースであるその能力をプレイできます。

　しかしながら、召喚酔いの「ルール」に従う必要があり、召喚酔いのエルフは能力をプレイできないのです。また、アップキープ・コストの支払いの前に能力をプレイすることができないのもルール（74ページ）で禁止されています（《ペンドレルの変転／Pendrell Flux(UZ)》をエンチャントされた場合など）。さらに《謙虚(TE)》によって、「能力を失った場合」もプレイできなくなります。

### カードの種類




　パーマネント自身がマナ・ソースであることはありません。パーマネントの能力がマナ・ソースとして扱われるのです。

　例：《山》は土地である。その能力がマナ・ソースである。
《アシュノッドの供犠台／Ashnod's Altar》はアーティファクトである。その能力がマナ・ソースである。

　逆に《暗黒の儀式》はパーマネントではありません。プレイし、解決されれば墓地に置かれるのです。

### トリガーより速いマナ・ソース







《宝石鉱山／Gemstone Mine(WL)》はカウンターがなくなると、それを墓地に置くという能力をトリガーするのですが、墓地に置く前に《資源の浪費／Squandered Resources(VI)》の能力（マナ・ソース）で、マナにすることができるのです。つまりトリガー付き能力のプレイより先にプレイ／解決できるのです。

## 継続的効果とマナ・ソース

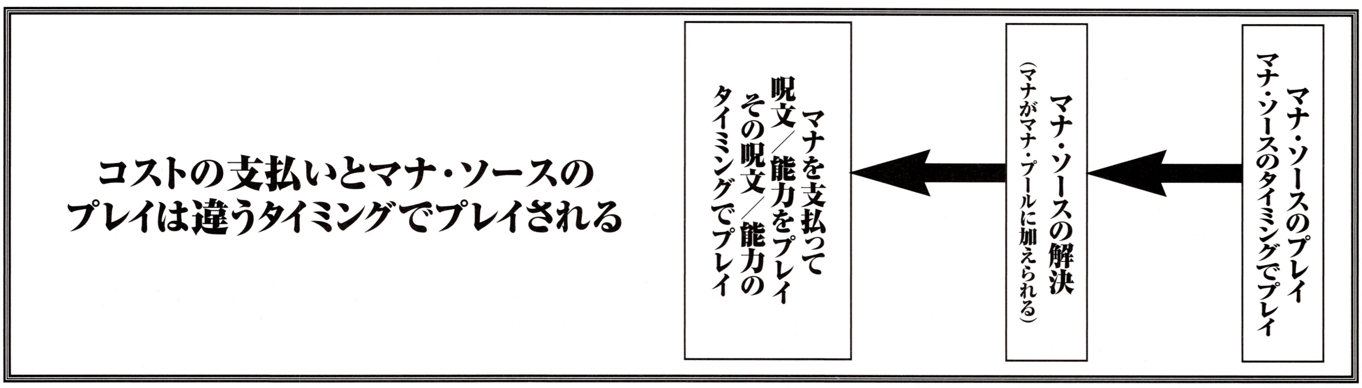
《ティタニアの歌／Titania's Song》はアーティファクトの能力を失わせる継続的効果（62ページ）を持っています。このエンチャント（場）が場に出ているとき、マナを生み出せるアーティファクトを場に出したとしましょう。《ティタニアの歌》の効果とマナ・ソースのプレイとどちらが先でしょうか？　これは継続的効果である《ティタニアの歌》の効果を先に適用されるのです。アーティファクトはマナを出せません。

また《生きている大地／Living Land》が場に出ているときに、土地はクリーチャーになります。場に出した土地は、その能力を使うタイミングなく、クリーチャーになります。つまり召喚酔いの影響を受けるようになってしまい、マナ・ソースであるにしろその能力をプレイすることができなくなってしまうのです。









# Counter カウンター

効果の中には、ある種のパーマネントの上に、カウンターを置くよう指示するものがある。このような場合、ただ単に、そこに指示されている数のカウンターを、そのカードの上に置くだけでよい。カウンターとして使うものは、コインでもビーズでも、どんなものでもかまわない。

### ここがポイント
*The point*

**●カウンターの機能**
**1. パーマネントの特性の変化を表す。**
**クリーチャーの上に置かれた+1/+1 カウンターなど（例：《機械仕掛けの獣》）**
**2. 特定の能力がどれだけ使えるか表す。**
**（例：《砂のサイロ》）**

**●同じ名前／同じ機能を持つカウンターは、互いに交換可能である。**
**例1：すべての毒カウンターはお互いを区別しない**
**例2：《スパイク》**

**●カウンターはパーマネントではない（色も持たない）**
**●カウンターは効果ではない**

### 特記

カウンターはトークンではなく、トークンはカウンターではない。トークンがパーマネントであるのに対して、カウンターは、パーマネントではなくパーマネントに特別なことが起きたことの記録・目印として利用される。

### 打ち消しとは違うよ！

英語では、カウンターも打ち消しも、同じ counter という言葉を使います。英語のカードを読んだり、英語の用語を使うときは気を付けて。

## 毒カウンターと勝敗

毒カウンターはパーマネントの上に置かれるものではありません。これはプレイヤーに与えられるもので、与えられたプレイヤーはいまいくつの毒カウンターを与えられているのかを記録しなければなりません。

毒カウンターが10個以上になった時点で、そのプレイヤーは負けになります。

個々の毒カウンターの発生源は問題になりません。毒カウンターを取り除く効果に関しても、すべての毒カウンターは同一のものとみなします。




## カウンターと効果







カウンターは、効果ではありません。クリーチャーのパワー・タフネスを変更するカウンターは、ほかの効果の前に、パワー・タフネスを変更します。
《謙虚》、《不安定性変異》の順に場に出ていたものと仮定しますと。
このクリーチャーは 4/4 になります。逆なら 1/1 になります。

## 同じ数値のカウンターは、互いに交換可能である







《スパイク》AがBに +1/+1 カウンターを置いたとしましょう。
Bはこのカウンターを自分の能力を使って、ほかのクリーチャーに置いたり、トークンを作り出したりできるのです。

## カウンターはパーマネントではない




カウンターはパーマネントではないのでパーマネントのルールには従いません。色もなく、無色であるわけでもありません。色をつけることもできません。

## エクステンデッド／クラシック・リストリクテッドの禁止カード('98.10.01現在)

トーナメントのうちもっとも一般的な、スタンダード・トーナメントには禁止カードも1枚制限カードもありません。
一方、ちょっと古いカードを使って行なわれるエクステンデッド、古いカードを使うクラシック・リストリクテッドには、けっこう禁止カードがありますのでそれをリストアップしておきましょう。どちらにも1枚制限カードはありません。

### エクステンデッドの禁止カード

《黒の万力／Black Vise》
《精神錯乱／Mind Twist》
《象牙の塔／Ivory Tower》
《チャネル／Channel》
《天秤／Balance》
《土地税／Land Tax》
《露天鉱床／Strip Mine》
《惑乱の死霊／Hypnotic Specter》
Braingeyser
Demonic Tutor
Fastbond
Kird Ape
Mana Crypt(プロモーション・カード)
Maze of Ith(DK)
Regrowth
Serendib Efreet
Sol Ring
Wheel of Fortune
Zuran Orb(IA)
その他、アンティに関するカード

### クラシック・リストリクテッドの禁止カード

《回帰／Recall》
《黒の万力／Black Vise》
《精神錯乱／Mind Twist》
《象牙の塔／Ivory Tower》
《チャネル／Channel》
《天秤／Balance》
《フェルドンの杖／Feldon's Cane》
《露天鉱床／Strip Mine》
Ancestral Recall
Berserk
Black Lotus
Braingeyser
Candelabra of Tawnos
Channel
Chaos Orb
Copy Artifact
Demonic Tutor
Divine Intervention
Falling Star
Fastbond
Fork
Library of Alexandria
Maze of Ith
Mirror Universe
Mishra's Workshop
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Regrowth
Shahrazad
Sol Ring
Time Walk
Timetwister
Underworld Dreams
Wheel of Fortune
Zuran Orb
その他、アンティに関するカード

# L 伝説のパーマネント(レジェンド)

## Legendary Permanent & Legend

パーマネントのなかには、そのタイプ(クリーチャーや土地など)に加えて「伝説の～」という属性を持つものとして扱われるものがある。

これらは普通のタイプ名に「伝説の～」ということばを加えることで属性を表すが、クリーチャーの場合「伝説のクリーチャーの召喚」ではなく「レジェンドの召喚」と表記されている。

### ここがポイント
*The point*

●同じ名前の「伝説の～」または「レジェンド」は、同時に1つしか場に存在できない。

●ある「伝説の～」または「レジェンド」が場に存在している間に、それと同じ名前のものがもう1つ場に出た場合、この2番目に場に出たものが生け贄に捧げられる。もともと場に出ていた「伝説の～」または「レジェンド」は何の影響も受けない。

これはルール・トリガー(70ページ:「伝説のパーマネントとトリガー」)としてプレイされる。

●「レジェンド」はクリーチャー・タイプでもある。

レジェンドである《サマイトの癒し手オアリム/Orim, Samite Healer(TE)》が場に出ているとき、もう1枚《サマイトの癒し手オアリム》が場に出ても・・・







### レジェンドと複製

同名の同じ「伝説の～」または「レジェンド」が《あまたの舞い/Dance of Many》や《不定の多相の戦士/Unstable Shapeshifter(TE)》によって複製が場に出ても同じことで、あとから場に出たものが生け贄に捧げられます。

### エンチャント(ワールド)



エンチャント(ワールド)は、「違う名前のカードも含めて」、場に1枚しか存在が許されません。そして2枚目のエンチャント(ワールド)が場に出たとき、最初に場に出ていたほうのエンチャント(ワールド)が生け贄に捧げられるのです。

例えば、《無の空間/Null Chamber(MI)》が場に出ているときに、《不同の焦点/Eye of Singularity(VI)》が場に出たなら《無の空間》が生け贄に捧げられるのです。

### レジェンドのクリーチャー・タイプ

レジェンドのクリーチャー・タイプは「レジェンド」です。また、ほかのクリーチャー・タイプとしても扱われるレジェンドもあります。




《猫族の戦士ミリー/Mirri, Cat Warrior(EX)》はレジェンドとしても、猫族の戦士としても扱う。

# 複製（コピー）

Copy

何かがカードやトークンを複製する場合、それはそのカードやトークンの基本的な特性をすべて読み込むが、他の呪文や能力による変更は無視する。こうした特性は複製したパーマネントの基本的な特性となる。

ここがポイント
*The point*

●何かがカードやトークンを複製する場合、それはそのカードやトークンの「基本的な」特性をすべて読み込む。

基本的にこれは、カードに実際に印刷されている事柄（あるいは、コピーされたトークンを生み出したカードに印刷された関連する表記）を複製したカードが受け継ぐことを意味する。

使用制限、「～として扱うなど」の表記も含まれる。

●複製元への、ほかの呪文や能力による変更は無視する。

●複製した特性は、複製したパーマネントの基本的な特性となる。つまり、複製している何かを、あるパーマネントが複製した場合、それはすでに複製されている特性を複製することになる。

●あるパーマネントがすでに場に出ている「伝説のパーマネント」または「レジェンド」を複製した場合、たとえ、そのパーマネントがコピーした「伝説のパーマネント」または「レジェンド」よりも長く場に出ていたとしても、それは2体のうち、新しいほうと見なされ、生け贄に捧げられる。






プロテクション（緑）



コピー

プロテクション（黒）



《臨機応変／Sleight of Mind》でその能力「プロテクション（黒）」を「プロテクション（緑）」に書き換えられた《白騎士》を複製すると、基本的な特性である「プロテクション（黒）」の能力を持った《白騎士》が現れる。

### 多相の戦士

《不定の多相の戦士／Unstable Shapeshifter(TE)》《ヴォルラスの多相の戦士／Volrath's Shapeshifter(TE)》は複製をやりなおす能力を持っています。

これらが複製をやりなおしたとき、以前の「形」がなくなったからといって、それが場を離れたことにはなりません。また新しい「形」はそれが場に出たことにはなりません。

これらのシェイプシフターが、ほかのシェイプシフターを複製した場合、例えば《ヴォルラスの多相の戦士》が《不定の多相の戦士》を複製し、それが次の形、例えば《灰色熊／Grizzly Bears》を複製したなら、最初のカード《ヴォルラスの多相の戦士》の特性は失われてしまいます。

いわば、《ヴォルラスの多相の戦士》のイラストのついた、《灰色熊》を複製した《不定の多相の戦士》が場にあることになります。

### 《原初の土／Primal Clay》の複製

《原初の土／Primal Clay》のように場に出たときに基本的な特性を決定する何かを、あるパーマネントが複製する場合、それは今、存在している特性を複製するのであり、あなたに新しい特性値を決定してもよいと言っているわけではありません。

# Phasing フェイジング（“ミラージュ”ブロックに固有のルール）

フェイジングはゾーン間のパーマネントの移動である。フェイズ・インとフェイズ・アウトは同時に発生し、互いに同じゾーンにあることはない。

ここがポイント
*The point*

●フェイズ・アウト
　フェイジングを持つパーマネントが場に出ていて、そのコントローラーのアンタップ・フェイズの開始時を迎えた場合、そのアンタップ・フェイズ開始時にフェイズ・アウトする。
●フェイズ・イン
　フェイズ・アウトのゾーン（22ページ）にあるパーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・フェイズの開始時にフェイズ・インする。
●フェイズ・アウトとフェイズ・インは同時に起こる、互いの姿を見ることはない（同じゾーンに存在する瞬間はない）。
●トリガーとフェイジング
　フェイズ・アウトはパーマネントが場を離れたことでトリガーする能力をトリガーする。
　フェイズ・インはパーマネントが場に出たことでトリガーする能力をトリガーしない。
●フェイズ・インしてきたクリーチャーは召喚酔いの影響を受けない。

フェイズ・アウトすると効果の一部やダメージは「消えて」しまいます。

## フェイズ・アウトして「消える」もの

○一時的効果
　（《命令の光／Ray of Command》《巨大化／Giant Growth》などの効果）
○予定された効果
　（ターンの終了時に～～される、次のアンタップ・フェイズにアンタップしないなど。ただし《ボール・ライトニング／Ball Lightning》のターン終了時に埋葬される効果は《ボール・ライトニング》の固有の能力であることに注意。）
○ダメージ





ダメージ

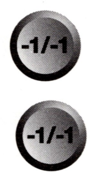
## フェイズ・アウトしても「消えない」もの

○タップ／アンタップの状態
○パーマネントに加えられた変更（《魔法改竄》の効果など）
○パーマネントについた個別エンチャント
○カウンター（累加アップキープのカウンターも）










## どのプレイヤーのターンにフェイズ・イン？

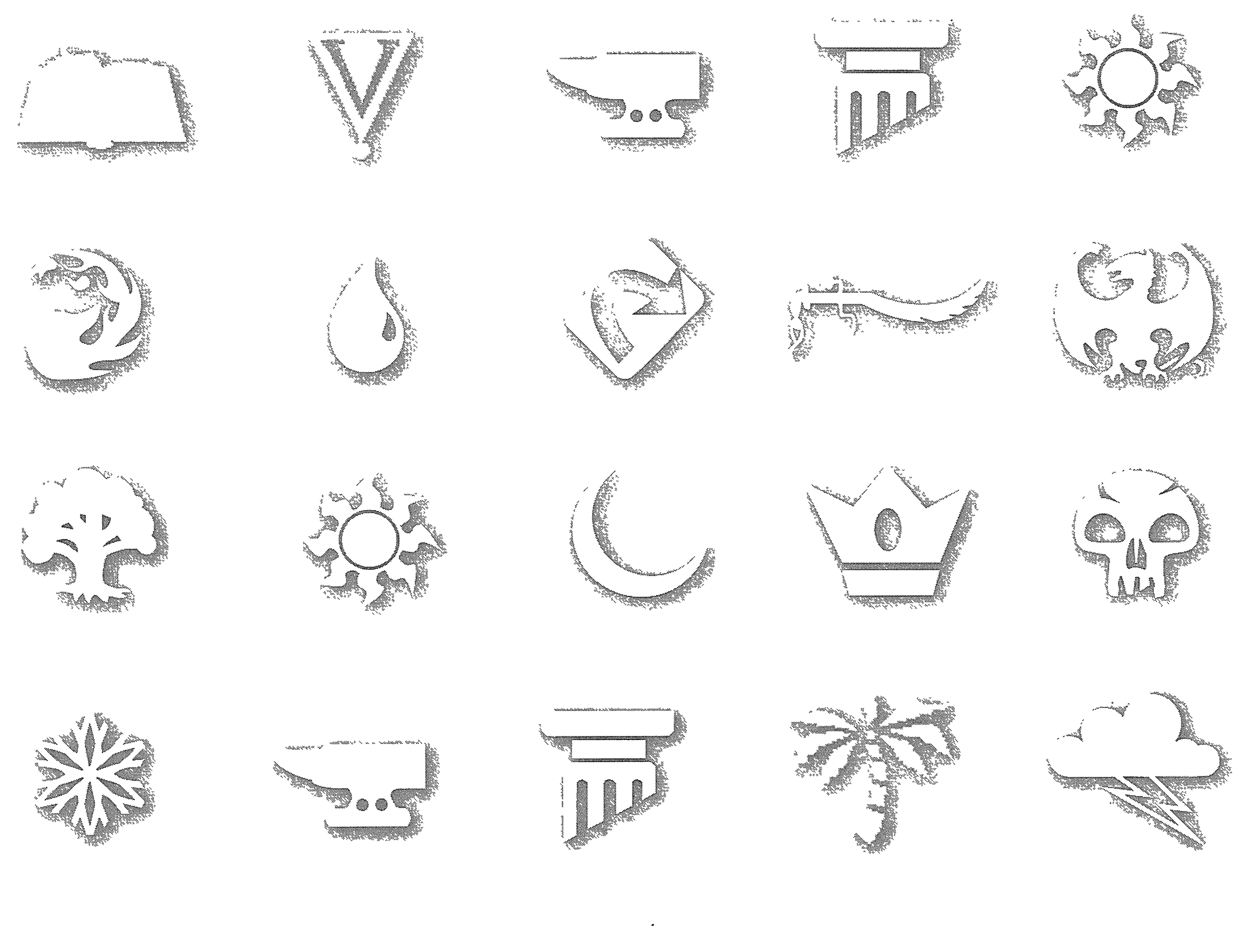
《捕縛／Binding Grasp》のような継続的能力ではなく、《命令の光》のような効果でコントローラーが変わっている場合、その効果はフェイズ・アウトとともに失われます。
　このとき、もとのコントローラーのターンにフェイズ・インしてくるのです。

### トークン・クリーチャーとフェイズ・アウト

　トークンがフェイズ・アウトした場合、場を離れたことになるので、このトークンはゲームから取り除かれる。







# Tトーナメント

## Tournament

マジックを仲間内だけでプレイしているなら、どんなルールを使っても問題はない。しかし、不特定多数のプレイヤーと対戦するトーナメントの場では、統一されたルールが必要になる。マジックには、公式のトーナメント・ルールが決められている。

### ここがポイント *The point*

**1)トーナメント・ルールの意義：プレイヤーのレベルにあわせて定められた、数々のレギュレーションが存在する**
**2)構築形式：スタンダードほか**
**3)限定形式：シールドほか**
**4)レギュレーション、トーナメント・ルールはひんぱんに変更されるので、トーナメント主催者に確認すること**

### トーナメント・ルールの意義

マジックが世に出てから、けっこうな時が流れました。そのため、昔からマジックをプレイしている人と、最近はじめたプレイヤーの間では、所有しているカードの枚数や種類に隔たりが出てきます。過去に絶版になった強力なカードを多数持っているだけでゲームに勝てるのならば、ゲームとしての興は大幅にそがれてしまうことでしょう。

そういったことのないように、プレイヤーのレベルにあわせて定められた数々のレギュレーションが存在します。

**新しい用語**

トーナメントには、通常のルールにはないルール、用語が使用されています。

「サイドボード」ーー相手のデッキに対抗するために、デュエルのあいまに自分のデッキの中のカードと交換することができるカードのことです。デュエル中はゲームに影響することはありません。

「ブロック／サイクル」ーーマジックのエキスパンションのうち、独立型エキスパンション1つと、次の独立型エキスパンションが出るまでに出た通常のエキスパンションをまとめて、1つのブロック（またはサイクル）と呼びます。98年10月現在、以下のブロックが存在します。

**1)アイス・エイジ**
**アイスエイジーホームランドーアライアンス**
**2)ミラージュ**
**ミラージュービジョンズーウェザーライト**
**3)テンペスト(ラース・サイクル)**
**テンペストーストロングホールドーエクソダス**
**4)ウルザズ・サーガ**
**ウルザズ・サーガ**

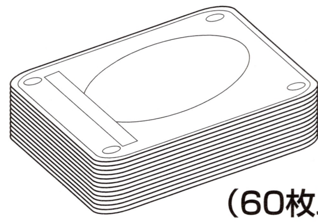
「禁止カード」ーー特定のレギュレーションにおいて、デッキとサイドボードを通じて1枚も入れてはならないカードです。

「制限カード」ーー特定のレギュレーションにおいて、デッキとサイドボードを通じて1枚しか入れてはならないカードです。

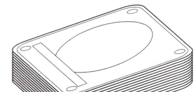
### 構築デッキ形式

あらかじめ自分の手持ちのカードで、60枚以上のデッキと、15枚からなるサイドボードを構築してプレイを行なう形式です。

同じ名前のカードは、デッキとサイドボードを通じて4枚までしか入れることができません。ただし、基本地形カードはこの制限にはあてはまりません。



**(60枚以上)**



**(0または15枚ちょうど)**

スタンダードーー最新の基本セットと、最近の2ブロックに属するエキスパンションのカード、およびそれらに含まれているカードと同じ名前のカードが使用できるレギュレーションです。制限カード、禁止カードはありません。

入手しやすいカードを使用するため、ビギナーでも安心してプレイできます。また、新しいエキスパンションが出るたびに環境が変化するので、ベテランも常に新鮮な気持ちでプレイに望むことができます。

ブロック限定構築ーー特定のブロックに属するカードと、それらに含まれているカードと同じ名前のカードが使用できます。ブロックによっては、禁止カード・制限カードが定められているものがあります。

エクステンデッドーーリバイスド以降の基本セットと、ザ・ダーク以降のエキスパンション、およびそれらに含まれているカードと同じ名前のカードが使用できるレギュレーションです。オーナーシップの移動にかかわるカードのすべてと、強力なカードの多くが禁止カードになっています。

比較的入手しにくいカードが使用できるため、中級者以上のプレイヤーにすすめられます。

クラシックーーマジックのすべての基本セットと、すべてのエキスパンションに含まれるカードが使用できます。禁止カードと制限カードが定められています。

マジックを昔からプレイしている人、およびベテラン・プレイヤーのためのレギュレーションだと言えます。

クラシック・リストリクテッドーークラシック・レギュレーションの、禁止カードと制限カード（多くは強力すぎ、また入手が困難）がすべて禁止カードになり、また何枚か禁止カードに追加されています。

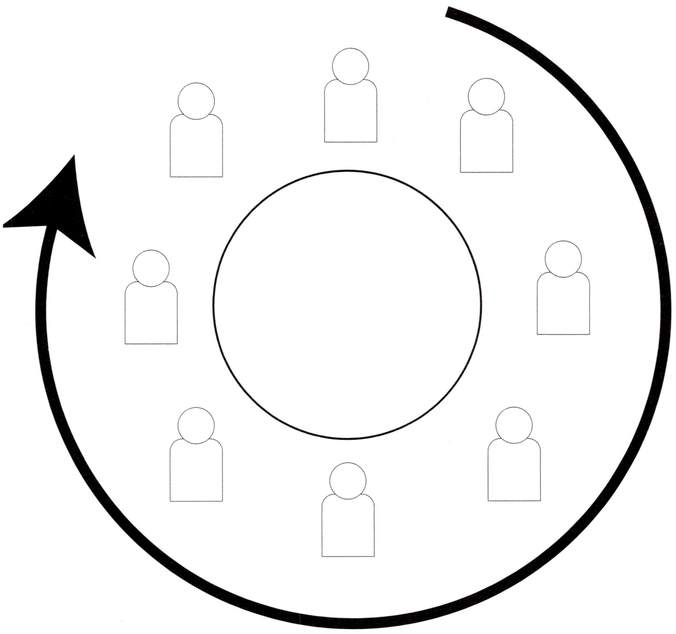
ブースター）が分配され、そのカードを用いて40枚以上のデッキを構築するものです。

カード資産にかかわらず、純粋にデッキ構築能力が試されるため、ビギナーとベテランが同じ条件でプレイできるメリットがあります。

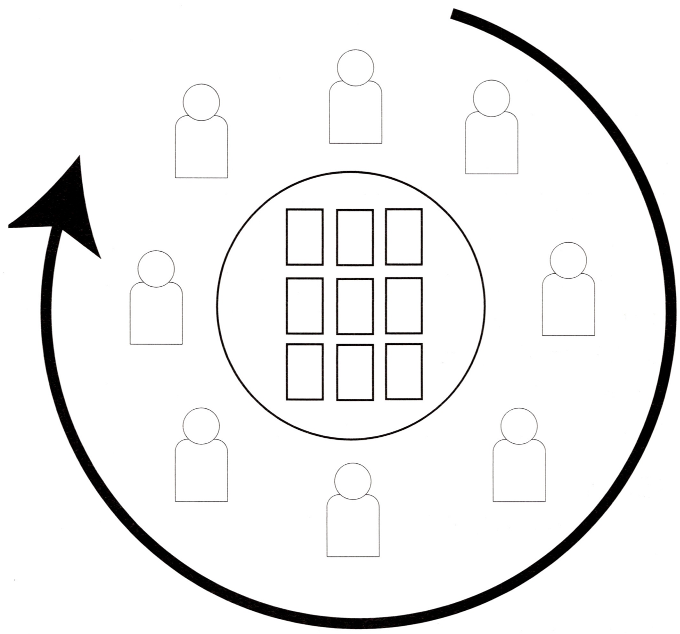
デッキの枚数は40枚以上で、分配されて使用しなかったカードはすべてサイドボードとして扱われます。なお、デュエルとデュエルの間のサイドボードの使用は1対1の交換でなくてもよく。デュエル開始の時点でデッキが40枚以上であればデッキの枚数を増加・減少させるようにサイドボードを使用してもかまいません。

**シールドー－参加者全員に同じ量の未開封のパック（スターターデッキ１個、ブースターパック２個が一般的です）が渡され、それに含まれているカードだけを使用してデッキを構築する形式です。なお、主催者の判断で基本地形カードを５枚追加することができます。**

## ブースター・ドラフト



## ロチェスター・ドラフト



**ブースター・ドラフトー－７人または８人でテーブルを囲むように座り、各自が同じ量の未開封のパック（ブースターパック３個が一般的）を持ち、ジャッジの合図などで全員が同時にパックを１つ開封します。その中から１枚カードを選び取り、残りのカードを隣に渡し、反対側から来たカードの中からカードを１枚選び取り……という過程を繰り返します。すべてのカードを選び取り終わったら、そのカードと自由に追加できる基本地形カードを使ってデッキを構築する形式です。**

**ロチェスター・ドラフトー－7人または8人でテーブルを囲むように座り、ジャッジがパック（ブースターパック3個×人数分が一般的）を1個ずつ開封してカードを並べていきます。そのカードを、一定の順番にしたがって各自が1枚ずつ選び取っていきます。すべてのパックのカードを選び取り終わったら、そのカードと自由に追加できる基本地形カードを使ってデッキを構築する形式です。**

### トーナメントルールはしばしば変更される

トーナメントルールは、突発的に起こった不都合の修正や、新しく加わったエキスパンションの他との整合性などにより、しばしば変更されます。RPGマガジンやデッキ・エクスプレスなどの最新情報をチェックし、またトーナメント主催者の説明を注意深く聞くなどし、ルール違反で失格……などと言うようなことがないようにしましょう。

| 基本セット | | | | エキスパンション | |
|---|---|---|---|---|---|
| ベータ<br>アンリミテッド | クラシック／クラシック・リストリクテッド | | | アラビアン・ナイト<br>アンティキティー<br>レジェンド | |
| リヴァイスド | | エクステンデッド | | ザ・ダーク<br>フォールン・エンパイア | |
| リヴァイスド | | | | アイスエイジ<br>ホームランド<br>アライアンス | “アイス・エイジ”ブロック |
| 第4版<br>（＋クロニクル） | | | | ミラージュ<br>ビジョンズ<br>ウェザーライト | “ミラージュ”ブロック |
| 第5版 | | | スタンダード | テンペスト<br>ストロングホールド<br>エクソダス | “テンペスト”ブロック |
| | | | | ウルザズ・サーガ<br>ウルザズ・レガシー（予定） | “ウルザズサーガ”ブロック |

# Glossary マジック：ザ・ギャザリング用語集

**この用語集は索引であると同時に、本文中で説明しきれなかった用語、デッキ・コンセプト、エキスパンションなどの説明を兼ねている。**

## ●あ行

### アーティファクト Artifact
アーティファクトとは、魔法によって作られた道具と、魔法の力によって動く命なき生命体の両方をさすことばである。
呪文タイプのところに「アーティファクト」か「アーティファクト・クリーチャー」と書かれているカードは、どちらもアーティファクト・カードである（英語版の古いカードには、Continuous Artifact, Mono Artifact, Poly Artifact というものもあるが、これらはすべてアーティファクトであり、起動コストによる分類表現である）。
アーティファクト呪文は、それがかけられ、解決されるまで、アーティファクトにならない。
クリーチャーでないアーティファクトが、何らかの理由でタップ状態になった場合、その機能は「オフ」になる。そのアーティファクトの継続的な効果は停止し、そのアーティファクトの能力を使用することは、起動コストに ◉ が含まれるか否かにかかわらず、アンタップ状態になるまで不可能となる。起動コストを必要とするアーティファクトの能力のほとんどは、呪文が解決されてアーティファクトになったあと、即座に使用できる。ただし、アーティファクト・クリーチャーは、「召喚酔い」の影響を受ける。
（20ページ）

### アーティファクト・クリーチャー Artifact creature
アーティファクトでありながら、同時にクリーチャーでもあるものをアーティファクト・クリーチャーと呼び、カードの呪文タイプのところには「アーティファクト・クリーチャー」と書かれている。
呪文や効果の中には、クリーチャーでないアーティファクトを、アーティファクト・クリーチャーに変えるものや、クリーチャーでもアーティファクトでもないパーマネントを、アーティファクト・クリーチャーにするものも存在する。
アーティファクト・クリーチャーは召喚されるわけではないが、ほかのクリーチャーとまったく同様に、「召喚酔い」の影響を被る。
クリーチャーでないアーティファクトと異なり、アーティファクト・クリーチャーは、タップ状態になっても機能し続ける。つまり、継続的効果は「オン」のままで、起動コストをともなう効果も、そこに ◉ が含まれていなければ、使用できる。
アーティファクト・クリーチャーは、アーティファクトに影響を及ぼす呪文と、クリーチャーに影響を及ぼす呪文の両方から影響を受ける。繰り返しになるが、アーティファクト（アーティファクト・クリーチャーを含む）は常に「かける」ものであって、「召喚する」ものではないことに注意。
（38ページ）

### アイスエイジ Ice Age
1995年の5月に発売された、6番目のエキスパンション・セット（日本語版未発売）。最初の独立型エキスパンションでもある。383種類のカードを含み、ドミニアの氷河期を舞台としている。

### アクティブ・プレイヤー Active Player
主に現在進行中のターンを進めているプレイヤーのこと。
（14ページ）

### アップキープ・コスト Upkeep cost
カードの一部には、アップキープ・コストをともなうものがある。アップキープ・コストをともなうカードをコントロールしている場合、あなたは自分のアップキープ・フェイズの間に、このコストを支払うか、支払わないことによる効果を被るかを選択しなければならない。なお、この選択は、そのカードの継続的能力でない能力を使う以前に行なわなければならない。
（74ページ）

### アップキープ・フェイズ Upkeep phase
各ターンの2番目のフェイズ。ただ「アップキープ」と略して呼ばれることも多い。このフェイズは、そのターンに入って最初の、インスタントを使用するチャンスでもある。また、アップキープ・コストはこのフェイズの間に処理される。
アップキープのフェイズ能力をどの順番で処理するかは、そのターンが自分のターンであるプレイヤー（アクティブ・プレイヤー）が決める。フェイズ能力のそれぞれの前後に、インスタントを使用してよい。
アップキープ・コストをともなうパーマネントが、そのコストを支払う前に場から離れた場合、アップキープ・コストを支払う必要はない。アップキープ・コストの処理を済ませていないパーマネントがあるかぎり、アップキープ・フェイズを終了することはできない。
（17ページ）

### あなた
カードのテキストに「あなた」ということばが使われている場合、これは、そのカードのその時点でのコントローラー（23ページ）を意味する。コントローラーは、その呪文をかけたプレイヤーであることが多いが、例外もまた少なくない。「あなた」にだけ影響を及ぼすカードは、あなたのクリーチャーには影響を及ぼさない。
例：《～の防御円／Circle of Protection: ～》は、「あなたに与えられるダメージを軽減し、0にする」と書かれているので、プレイヤーへのダメージを防ぐことしかできない。そのプレイヤーのクリーチャーへのダメージは、《～の防御円》では防げない。「コントローラー」の項も参照。

### アライアンス Alliances
1996年の6月に発売された、9番目のエキスパンション・セット（日本語版未発売）。"アイスエイジ"のエキスパンションとしても扱われる。199種類のカードを含み、ドミニアの氷河期の時代の終わり、同盟の時代を舞台としている。

### アラビアン・ナイト Arabian Nights
1993年の10月に発売された、最初のエキスパンション・セット（日本語版未発売）。78枚のカードを含み、アラビア風の世界を舞台としている。

### アルファ版 Alpha
1993年8月に発売された、英語版限定版基本セットのうち最初に発売されたもの。カードの角の丸みがそれ以降のものより丸いので、容易に見分けがつく。

### アンコモン Uncommon
カードの希少度を表す分類のうち、コモンよりは手に入れにくいが、レアよりは入手しやすいものをさす。

### アンタップ Untap
横向きにした状態（タップ状態）のカードを、もとの上向きの状態に戻すこと、および、カードが上向きになっている状態のこと。カードをアンタップしても、そのカードをタップすることによって生み出された効果（例えば攻撃の宣言や、起動コストにタップを含む効果）を帳消しにすることにはならない。ただ単に、そのカードがもう一度タップできるようになるだけである。
（8ページ）

### アンタップ・フェイズ Untap phase
各ターンの最初のフェイズ。アンタップ・フェイズの間にカードをアンタップする。ファスト・エフェクトは使用できない。何らかの効果がアンタップを妨げていないかぎり、あなたは自分のカードをすべて同時にアンタップしなければならない。何かをアンタップするのを忘れていた場合、誰かがそれに気が付いた時点でアンタップ・フェイズまで戻り、そのターンをそこからやり直さねばならない。パーマネントの中には、それをタップ状態のままにしておくことを選択できるものがある。これを選択した場合、これらのカードは、アンタップ・フェイズにアンタップしない。
（17ページ）

### アンティキティ Antiquities
1994年の3月に発売された、2番目のエキスパンション・セット（日本語版未発売）。100種類のカードを含み、ドミニアの「兄弟戦争」の時代を舞台としている。アーティファクトおよび、アーティファクトに関する呪文が多数含まれている。

### アンリミテッド Unlimited
1993年12月に発売された、基本セット。内容はベータ版と同じだが、限定品ではなくなり白枠となった。以後、基本セットはすべて白枠で出されることになる。

### 生け贄に捧げる Sacrifice
呪文や効果の中には、（通例、特定の効果を発生させるためのコストの一部として）場に出ているパーマネントを生け贄に捧げることを要求するものがある。生け贄に捧げることができるのは、あくまで、あなたがコントロールしているパーマネントに限られる。また、致死ダメージや破壊効果の影響を受け、墓地に向かうことが確定したパーマネントを生け贄に捧げることも可能であるが、その時点で使用できる呪文／能力（マナ・ソースや、ダメージ軽減効果など）のためにしか生け贄に捧げることはできないことに注意。生け贄に捧げられたパーマネントは墓地に置かれ、再生できない。
生け贄に捧げることはコストの一部であるため、宣言と同時に実行され、ほかの効果によって妨げられることはない。たとえ、生け贄を要求していた呪文やパーマネントが打ち消されたり、破壊されたりしても、生け贄はすでに捧げられたあとなので、戻ってこない。一般に、生け贄を捧げることは、「対象を指定する」効果ではないため、プロテクションを持つクリーチャーや、呪文と効果の対象にならないパーマネントも、生け贄に捧げることができる。
（25ページ）

### 色 Color
カードの色は、その呪文をかけるために必要なマナの色（カードの右肩の呪文コストに明示されている）によって決定される。かけるのに複数の色のマナが必要なカードは、同時に、それらすべての色であると考える。アーティファクトのように、特定の色のマナを必要とせずにかけられるカードや、土地のように、場に出すのにマナそのものを必要としないカードは、無色となる。
"マジック"における色とは、白、青、黒、赤、緑の5色である。「無色」は色とは見なさない。テキストに色に関する記述があった場合、上記の5色の中から選ばなければならない。
発生したダメージには、すべて、その発生源と同じ色がついている。「ダメージの発生源」の項を参照。
（20ページ）

### インスタント Instant
インスタントは、使い捨ての呪文であり、連鎖を開始し、対応することができる。
特にカードに規定されていないかぎり、あなたは各プレイヤーのターンの、アップキープ、ドロー、メイン、ディスカードの各フェイズの間にインスタントをプレイできる。言い換えれば、連鎖を開始できる。インスタントは、ほかのインスタントに対応して使プレイすることができ、そうすることによって「連鎖」が形成される。すべてのプレイヤーが、インスタントの使用を終えたことを明らかにしたあと、連鎖に組み込まれたすべてのものは、「逆順処理」（「ラスト・イン・ファースト・アウト｛略してLIFO｝」ともいう）の原則にしたがって解決される。連鎖の解決の途中で、新たにインスタントあるいはインタラプトを使用することはできない。
（31ページ）

### インタラプト Interrupt
インタラプトは、ほかの呪文や能力がプレイされつつある間に使用できる（割り込む）呪文／能力である。また、インタラプトだけがプレイされつつある呪文や能力を対象にしてその能力を変更したり、打ち消したりすることができる。
インタラプトも、ほかのインタラプトに割り込まれる。また、インスタントのように、インタラプトどうしは連鎖をなし、インタラプトの連鎖は逆順に解決される。
インタラプト呪文は解決された直後に墓地に置かれる。
インタラプトの中には、パーマネントを対象にできるものがあるが、それらがパーマネントを対象とするとき、インスタントとして扱われる。
（35ページ）

### ウイニー Winnie
デッキのタイプの一種。少ないマナで召喚できるクリーチャーを多数召喚し、相手のクリーチャーを圧倒して勝つことを目的とする。

### ウェザーライト Weatherlight
1997年6月に発売された、マジック12番目のエキスパンション。飛空艇ウェザーライト号の冒険をテーマにしている。

### 打ち消す Counter
呪文や能力を打ち消すとは、その呪文がかけられたり、能力が発生したりするのを未然に妨げることを意味する。打ち消された呪文はオーナーの墓地に置かれる。呪文が打ち消されたからといって、支払われた呪文コストが戻って来ることはない。打ち消された呪文は、「かけるのに成功した」とは見なされない。
（34、35ページ）

### エクステンデッド Extended
DCIによって定められた、トーナメントにおけるデッキ構築ルールの一種。"リバイズド"以降の基本セット、"ザ・ダーク"以降のエキスパンションが使用でき、何種類かの使用禁止カードが存在する。
（87ページ）

### エンチャント Enchantment

4種類のパーマネントのうちのひとつ。単独で場に出る「全体エンチャント」と、自分以外のパーマネントにエンチャントされる「個別エンチャント」とに大別される。
全体エンチャントには、エンチャント(場)とエンチャント(ワールド)がある。
個別エンチャントは「エンチャント(……)」の形でカード・タイプが表され、(……)にエンチャントがつくパーマネントの種類が表示されている。個別エンチャントの呪文は、(……)の中に表示されている種類のパーマネントを対象としてかけなければならない。そのパーマネントが場を離れた場合、それについている個別エンチャントは生け贄に捧げられる。個別エンチャントの呪文はまた、それがついているカードが適正な対象であるかどうかを、絶え間なくチェックし続ける。いずれかの時点で、そのカードが適正な対象でなくなった場合、それについている個別エンチャントは生け贄に捧げられる。
(59ページ)

### エンチャント(ワールド) Enchant World
エンチャント(場)の特殊なタイプ。エンチャント(ワールド)は、通常のエンチャント(場)のルールにすべて従うが、さらにもうひとつ、次のルールが追加される。「いついかなるときも、エンチャント(ワールド)は場に1つしか存在できない。2番目のエンチャント(ワールド)が場に出た場合、先に出ていたほうは即座に生け贄に捧げられる。」
エンチャント(ワールド)は全体エンチャントである。
(60、82ページ)

### オーナー Owner
"マジック"では、あるカードのオーナーについて言及があった場合、それは必ず、そのカードを含むデッキでゲームを始めたプレイヤーのことを意味する。ゲームのある時点で、そのカードをたまたまコントロールしているだけのプレイヤーは、オーナーとは呼ばない(友達から借りたカードでゲームをしている場合も、ゲーム上は、あなたが「オーナー」になる)。
(23ページ)

### 置き換え能力 Replacement ability
これから起こるだろうイベントに対してプレイし、そのイベントを生じさせなくさせる能力。連鎖でもトリガー能力でもない、特定の状況下でのみ使用できる能力。
例:「カードを引く」というイベントに対してプレイする《孤島の聖域》、「破壊」というイベントに対してプレイする「再生」
(72ページ)

## ●か行

### カード Card
「カード」に影響を及ぼすと明記された呪文は、カードでなくトークンによって表されるクリーチャーには、影響を及ぼすことができない。呪文や能力の中には、墓地やライブラリーにあるカードや、アンティや手札となっているカードに効果を及ぼすものがあるが、これらのことばが特に明記されていない場合、呪文や能力は、場に出ているパーマネントだけに影響を及ぼす。
(20ページ)

### カウンター Counter
ある種のカードの上に目印として置かれるものを意味する。カウンターはコインでも、ポーカー・チップでも、ビーズでも、紙片でも何でもかまわない。「毒カウンター」「トークン」「累加アップキープ」についても参照のこと。
カウンターのうち、特にカードに指定されていなかったなら、同名あるいは同機能ならば発生源を区別しない。
(80ページ)

### かける cast
呪文/能力を使ったり、土地を置くことを「プレイする」と言うが、特に呪文にかんしては「かける」ということも多い。
使用する呪文を選択し、コストを支払うなどの宣言を行なうこと。

### 壁 wall
呪文タイプが「壁の召喚」であるカードは、そのカード名が何であろうと、壁として扱われる。例えば、《暗黒の迷路/Dark Maze》のカード名には「壁」の文字がないが、それでも壁であることにかわりはない。また、文章欄に「壁として扱う」と書かれているカードは、その呪文タイプとは関係なく、壁として扱われる。
壁はクリーチャーであり、通常のクリーチャーのルールにすべて従うが、さらにもうひとつ、次のルールが加わる。「特に明記されていないかぎり、壁は攻撃に参加できない」《剣の壁/Wall of Swords》のように、パワーが0より大きい場合も、壁は攻撃に参加することができない。ただし、それがブロックしているクリーチャーには、ダメージを与えることができる。
ほかのブロック・クリーチャーと同じく、壁も普通、同時に複数の攻撃クリーチャーをブロックすることはできない。
繰り返しになるが、クリーチャーに影響を及ぼす呪文は、壁にも影響を及ぼせることを忘れてはならない。筋が通らないように思えたり、ばかげているように感じられる場合も、この原則は変わらない。例えば、《恐怖/Terror》をかけて《石の壁/Wall of Stone》を始末することは可能である。
(39ページ)

### 起動コスト Activation cost
パーマネントの多くには、「[コスト]: {効果}」の形式で書き表された能力を持っている。コロン「:」の左側にあるものは、すべて、その能力の起動コストである。例えば、「{T}: あなたのマナ・プールに [マナ記号] を加える。」とある能力では、そのパーマネントをタップさせることが起動コストにあたる。
(25ページ)

### 基本地形 Basic land
「土地」の項を参照。

### キャスト cast
→かける

### キャントリップ Cantrip
ある種の呪文や能力には、「次のターンの開始時に、カードを1枚引く」と書かれたものがある。この効果を総称して、キャントリップと呼ぶ。
キャントリップがどのプレイヤーのターンにプレイされたとしても、その次のターンの開始時に、プレイしたプレイヤーが1枚カードを引く。
"アライアンス"のカードには、「次のターンのアップキープの開始時に、カードを1枚引く」と書かれているが、これは「次のターンの開始時に～」と読み換える。
(66ページ)

### 禁止カード Banned card
トーナメントにおけるデッキ構築ルールにおいて、デッキに1枚も入れてはならないカード。
(87ページ)

### クラシック Clasic
DCIによって定められた、トーナメントにおけるデッキ構築ルールの一種。今までに出されたすべてのエキスパンションが使用でき、何種類かの1枚制限カードや使用禁止カードが存在する。希少な絶版カードを多用するので、古くからのベテラン・プレイヤー向けである。「タイプI」と呼ばれていたこともある。
(87ページ)

### クラシック・リストリクテッド Clasic-Restricted
DCIによって定められた、トーナメントにおけるデッキ構築ルールの一種。今までに出されたすべてのエキスパンションが使用できるが、クラシックのそれより範囲を広げたクラシック・リストリクティッド用禁止カードリストが存在する。「タイプ 1.5」と呼ばれていたこともある。
(87ページ)

### グランプリ Grand-Prix
年数回行なわれる、マジックの世界大会。誰でも参加することができるオープン・トーナメントと招待選手によるトーナメントの2つで構成されることが多い。

### クリーチャー Creature
クリーチャーとは、デュエルにおいてウィザードの援軍となるべく呼び出された怪物や、その他の存在のことを意味する。多くの場合、クリーチャーは、召喚呪文によって場に出る。「(クリーチャーの種類)の召喚」のカードは、それがかけられつつある間は呪文であり、かけるのに成功し、解決されて初めて、クリーチャーになる。クリーチャーに影響を及ぼす呪文と、呪文に影響を及ぼす呪文は、多く場合、別のものであることに注意。
墓地や手札にあるカードは、クリーチャーではない。呪文が、墓地や手札の中の「クリーチャー」に言及している場合、これは『召喚』か『アーティファクト・クリーチャー』のカード」を短縮した表現であると考える。
「召喚酔い」「攻撃」「パワー」「タフネス」の項も参照。
(36～51ページ)

### クリーチャー・タイプ Creature type
「～の召喚」の「～」の部分、または「～トークン」の「～」の部分、「～として扱う」の「～」の部分はすべてクリーチャー・タイプである。
(38ページ)

### クリンナップ・フェイズ Cleanup phase
6つのフェイズのうち、一番最後のもの。クリンナップ・フェイズの間には、マナ・ソース以外のファスト・エフェクトは使用できない。フェイズの間に、「ターン終了時まで」と記された効果と、クリーチャーのダメージがすべて同時に取り除かれ、フェイズの終了時に「ターン終了時に」発生する効果が発生する。
(19ページ)

### クロニクル Cronicles
1995年の8月に発売された、7番目のエキスパンション・セット(日本語版は1996年8月発売)。第四版の拡張セットとして扱われる。絶版となった"アラビアン・ナイト""アンティキティ""レジェンド""ザ・ダーク"の中から125種類のカードを復刻したもの。

### 継続的能力/効果 Continuous ability/effect
パーマネントの中には、その効果が常に適用され続けるものがある。それを使うためのコストや条件がカードに説明されていなければ、その能力は継続的能力であり、その効果は継続的効果である。
土地、クリーチャー(アーティファクト・クリーチャーを含む)、エンチャントの継続的能力/効果は、そのカードを場から取り除く以外に停止させようがない。クリーチャーでないアーティファクトの継続的能力/効果は、そのアーティファクトがタップ状態になれば、停止する。
(62ページ)

### 「ゲームから除外」ゾーン Remove from game zone
呪文/能力の効果によってゲームから取り除かれたカードはこのゾーンにあるとみなされる。
(22ページ)

### ゲームから取り除く Remove from game
コストとして、あるいは効果によって、カードがゲームから取り除かれるときには、そのカードは墓地には置かれず、そのデュエルが終わるまで「ゲームから除外」のゾーンに置かれる。
これは「墓地」「脇におく」「フェイズ・アウト」などのゾーンとは区別されなければならない。
墓地に関係する呪文や特殊効果は、ゲームから取り除かれたカードには影響を与えない。また、取り除かれたカードは、墓地には置かれないため、カードが墓地に置かれることによる効果はいっさい発生しない。
ゲームから取り除かれたカードは、公開情報であり、いつでも対戦相手は見ることができる。

### 限定形式 Limited tournament
トーナメントにおいて、すべての参加者が同じ未開封のパック(スターター、ブースターどちらもありうる)を受け取り、定められたデッキ構築時間の間に、そのパックに含まれたカード(および、主催者側が用意した追加のカード)のみを使用してデッキを構築する方法。

### コー Kor
ラースに生息するクリーチャー(兵士など)。コスト {0} で、ダメージを自分のコントロールするほかのクリーチャーに移しかえることができる。

### 攻撃 Attack
攻撃は、あなたが自分のメイン・フェイズの間に行なえる行動のひとつである(呪文/能力の連鎖を開始できるタイミングに宣言できる)。攻撃は自分のターンに1回だけしか行なえず、常に対戦相手に対して、あなたのクリーチャーを用いて攻撃する。攻撃を行なっている間は、ソーサリーは使用できない。
(52ページ)

### 攻撃クリーチャー Attacking creature
「攻撃クリーチャー」という言い方があてはまるのは、攻撃の間だけに限られる。攻撃クリーチャーとは、攻撃を行なった側のクリーチャーで、なおかつ攻撃に参加しているものをさし、これはタップ/アンタップのどちらの状態であってもかまわない。攻撃に参加していないクリーチャーは、攻撃クリーチャーではない。攻撃が始まる前と、攻撃が終わったあとには、攻撃クリーチャーは存在せず、したがって、対象として攻撃クリーチャーを必要とする呪文や効果は、使用できない。
(53ページ)

### 降参 Conceding Duel
プレイヤーは、ゲーム中いつでも降参することができる(「投了」とも言う)。1対1のゲームであれば、そのゲームは即座に終了し、もう一方のプレイヤーの勝利となる。アンティが賭かっているなら、勝者はアンティを得る。

### コスト Cost
呪文のコストとは、呪文コストと、その呪文のカード・テキストの中で規定される、その他のコスト(バイバック・コストなど)を合わせたものである。例えば、《生命吸収》の呪文コストは2(①●)だが、追加コ

ストとして、与えるダメージ1点ごとに {B} が必要になる。呪文によってはコストの一部として、生け贄に捧げることや、ライフを支払うことが要求される場合もある。
　能力のコストは、起動コストの形で書き表される(「起動コスト」を参照)。
　コストはすべて、呪文や効果の宣言と同時に支払わなければならない(対象もすべて、このときに指定しなければならない。「対象」の項を参照)。インタラプトで割り込むなどして、このコストの支払いを妨げることはできない。
　呪文あるいは能力のコストの種類をまとめると、マナ(呪文コスト、起動コスト、その他のマナ)、生け贄に捧げる、カードを捨てる、ライフ、タップ、カウンターを取り除く、ゲームから取り除くといったものがある。
(24ページ)

## 個別エンチャント　Local enchantment
　エンチャントのうち、個々のパーマネントにエンチャントされるものの総称。
(58ページ)

## コモン　Common
　カードの希少度を表す分類のうち、もっとも入手しやすいものをさす。

## コントローラー　Controller
　コントローラーとは、呪文やパーマネントをコントロールしているプレイヤーを意味する。呪文のコントローラーとは、通常は、その呪文をかけたプレイヤーである。だが、時には、効果によって、あなたが一時的に、対戦相手のパーマネントのコントロールを得ることがある。このようにしてパーマネントのコントロールを得た場合、あなたがコントロールするのはそのパーマネント自体だけで、そこについているエンチャントのコントローラーは変化しない。
　カードに「あなた」と書かれていた場合、これは、そのコントローラーをさす。特にカードのオーナーを指定したい場合は、はっきり「オーナー」と書かれている。
　一時的にほかのプレイヤーにコントロールされていたカードも、コントロールを奪う効果が取り除かれた場合は、オーナーのコントロールに戻る。また、墓地に置かれるときには、必ずオーナーの墓地に置かれる。場から取り除かれたり、ゲームが終了した場合には、問題のカードはオーナーのもとに戻る。
　フェイズ・能力のコントローラーは、その発生源のオーナーにかかわりなく、そのターンを進めているプレイヤーになる。
(23ページ)

# ●さ行

## 再生　Regeneration
　致死ダメージか「破壊」効果を受けたクリーチャーは、再生によってこれを救うことができる。
　再生は破壊を妨げる。クリーチャーが再生すれば、そのクリーチャーは破壊されたことにならず、それが破壊されることにともなう効果も、いっさい発生しない。再生はまた、そのクリーチャーが、ターンの開始時からそれまでの間に受けたすべてのダメージを取り除く。また戦闘中であればそのクリーチャーは戦闘から取り除かれる。すでにタップ状態になっていなければ、再生は副次効果として、そのクリーチャーをタップする。
(48ページ)

## サイドボード　Sideboard
　トーナメントにおけるデッキ構築ルールにおいて、デッキとは別に、デュエルとデュエルの間にデッキのカードと交換することができるカードのこと。DCIによって定められた構築デッキの構築ルールでは、サイドボードは15枚ちょうどでなければならない。
(86ページ)

## ザ・ダーク　The Dark
　1994年の8月に発売された、4番目のエキスパンション・セット(日本語版未発売)。119種類のカードを含み、ドミニアの暗黒時代を舞台としている。

## シールド　Sealed tournament
→限定形式

## 島渡り　Islandwalk
→渡り

## シャドー　Shadow
　テンペストで新しく加わったクリーチャーの回避能力で、シャドーを持っているクリーチャーは、シャドーを持っているクリーチャーしかブロックできず、また、シャドーを持っているクリーチャーにしかブロックされない。
(54ページ)

## 呪文　Spell
　"マジック"におけるカードは、土地と呪文の2種類に大別される。呪文をプレイするという場合、そこには常に、手札にあるカードを使うことが要素として含まれる。すでに場に出ているカードの能力は呪文ではなく、呪文に影響を及ぼす事柄の影響は受けない。呪文によっては、パーマネントとなって場に残るものもあるが、これらのカードも、それがプレイされつつある間は、呪文であると見なされる。クリーチャーや、アーティファクト、エンチャントになるのは、その呪文が解決されて、立ち消えとならなかった(resolve successfully)場合に限られる。
(30ページ)

## 呪文コスト　Casting cost
　土地以外のカードの右上に書かれたマナ・シンボルおよび数字。
　カードの説明の中で、ほかの呪文の呪文コストについて言及があった場合、これはその呪文をかけるために必要なマナの点数を、色に関係なく合計した値を意味する。例えば、呪文コストが {2}{G}{G} の呪文では、その呪文コストは4となる(これを総呪文コストと呼ぶ)。
　呪文コストの表記に {X} を含む呪文では、それが今プレイされたものなら、Xはそのとき定められた値となり、それ以外の場合はX＝0として扱われる。
　トークン・クリーチャーの場合、呪文コストは0として扱う。「トークン」の項を参照。
注意：このX＝0のルールがあてはまるのは、その呪文をプレイするのに成功する前と、成功したあとだけに限られる。今プレイされつつある呪文では、Xは、実際にXとして支払われたマナの点数である。また、一部の呪文には、カード・テキストの中に追加コストが示されているものがある。この追加コストは、呪文をかける際に支払われるが、呪文コストとは別のものである。
(24ページ)

## 召喚　Summon
　多くの場合、クリーチャーは召喚呪文によって場に出される。「(クリーチャー・タイプ)の召喚」のカードは、それがプレイされつつある間は呪文であり、呪文をプレイするのに成功したあと、召喚されたクリーチャーとして場に残る。アーティファクトとアーティファクト・クリーチャーは、召喚されるのではなく、ただ、かけられる。したがって、召喚呪文に影響を及ぼす呪文や能力は、アーティファクト呪文をかけることには影響を及ぼさない。
(30ページ)

## 召喚酔い　Summon sickness
　クリーチャーを攻撃に参加させたり、起動コストに {T} を含む特殊能力を使用したりするためには、あなたは、自分のアンタップ・フェイズの間から途切れることなく、それをコントロールしている必要がある。これは、問題のクリーチャーがカードでもトークンでも変わらない(「トークン」の項も参照)。また、それがその間継続してクリーチャーでなくてもよい。
　この無力さを称して、「召喚酔い」と呼ぶ。召喚酔いの影響を受けているクリーチャーでも、アンタップ状態であれば、ブロックに使うことはできる。また、コストに ◆ を含まない特殊能力を使うこともできる。
　召喚酔いを被るのはクリーチャーだけである。クリーチャーでないアーティファクトと土地は、場に出たあと即座に、コストに {T} を含む特殊能力を使うことができる。
　フェイズ・インはアンタップ・フェイズの開始時に発生するので、フェイズ・インしたパーマネントは召喚酔いの影響を受けない。「フェイジング」参照。
(44ページ)

## 勝利　Win
　勝利が決まるのは、以下の3つの場合である。
　各フェイズの終了時か、攻撃の開始時もしくは終了時に、対戦相手のライフが0以下になっていれば、あなたの勝ちとなる。一時的にライフが0以下になったとしても、勝敗のチェックが行なわれる時点までに1点以上に回復していれば、負けにはならない。もしも、勝敗のチェックを行なった時点で両方のプレイヤーのライフが0点以下であったなら、そのデュエルは引き分けになり、アンティを賭けていればそれは持ち主のもとに残る。
　また、カードを引くよう求められたときに、カードを引けなかったなら、その瞬間に、引けなかったプレイヤーの負けとなる。
　一部のカードには、勝利と敗北について、そのほかの条件を規定しているものがあるが、その条件が満たされた時点で、勝ちあるいは負けが決定する。
(19ページ)

## スイスドロー方式　Swiss rounds
　トーナメントの形式の一種。各マッチの成績に応じて一定の得点を各プレイヤーに与え、その得点の近い者どうしを組み合わせる。最終的に、その得点によって順位を決定する。トーナメントを通じて、同じ相手とは2度以上対戦することはない。

## スタンダード　Standard tournament
　DCIによって定められた、トーナメントにおけるデッキ構築ルールの一種。比較的最近出されたエキスパンションのみが使用でき、何種類かの使用禁止カードが存在する。現在もっとも一般的なルールである。「タイプII」と呼ばれていた。
(86ページ)

## (カードを)捨てる　Discard
　自分の手札からカードを1枚取って、自分の墓地の一番上に置くこと。
(19ページ)

## スパイク　Spike
　クリーチャー・タイプの1つ。カウンターを上に乗せて場に出る。カウンターをほかのクリーチャーに移したり、カウンターを取り除くことでさまざまな効果を発揮する。

## スリヴァー　Sliver
　ラースに生息するクリーチャー(タイプ)。1体がある能力を持っていると、場に出ているスリヴァーすべてが能力を共有できる。

## 制限カード　Restricted card
　トーナメントにおける、構築済みデッキの構築ルールにおいて、デッキに1枚までしか入れられないカード(基本地形以外の通常のカードは、通常4枚まで入れることができる)。
(86ページ)

## 生息条件　Landhome
　クリーチャーの能力の1つ。実際には「生息条件(島)」などのように、土地を1つ指定する形で書き表される。
　そのクリーチャーのコントローラーが、そこに記されている土地を1枚もコントロールしていなくなった場合、そのクリーチャーは破壊され、再生できない。また、防御側プレイヤーがその土地を最低1つコントロールしていないかぎり、そのクリーチャーはそのプレイヤーへの攻撃に参加できない。
(46ページ)

## 先制攻撃　First strike
　クリーチャーの能力の1つ。先制攻撃の能力を持つクリーチャーは、そのダメージを攻撃でいちばん最初に与える。先制攻撃を持つクリーチャーが戦闘にかかわっている場合、攻撃の手順のうちの、ダメージの割りふりと致死クリーチャーの墓地送りの手順(「攻撃」の項を参照)が2回起こる。先制攻撃によるダメージがすべて割りふられたあとに、普通と同じくダメージ軽減の段階が発生し、そのあと、致死ダメージを与えられたクリーチャーが墓地に置かれる。このダメージ軽減の段階のあと、生き残っているクリーチャーのうち、先制攻撃を持たないものが、そのダメージを与える。先制攻撃によるダメージで殺されたクリーチャーは、ここでダメージを与えられないが、その攻撃やブロックによって生ずる効果は、依然として発生する。
例：《茂みのバジリスク／Thicket Basilisk》(2/4、《バジリスク》をブロックしたか、《バジリスク》によってブロックされたクリーチャーは、壁を除いて、戦闘終了時にすべて破壊される)が攻撃し、2体の《白騎士／White Knight》(2/2、先制攻撃)にブロックされた。《バジリスク》は、《白騎士》たちから先制攻撃で4点のダメージを受けて死んでしまうので、ダメージを与えられない。それでも、戦闘終了時になると、《バジリスク》の能力によって、両方の《白騎士》が破壊される。
(55ページ)

## 全体エンチャント　Global enchantment
　エンチャントのうち、場にプレイされるエンチャント(場)とエンチャント(ワールド)のこと。
(58ページ)

## 戦闘ダメージ　Combat damage
　戦闘の、ダメージ応酬の段階でやりとりされるダメージのこと。戦闘中に、これ以外の呪文や能力によって与えられるダメージは、戦闘ダメージとはみなされない。
(53ページ)

## ソーサリー　Sorcery
　インスタント呪文と同様、ソーサリー呪文も解決のあと、即座に墓地に置かれる。ただしソーサリーは、あなたのターンのメイン・フェイズにしか使用できず、そのメイン・フェイズでも、戦闘中や、ほかの呪文への対応としては使用できない。
(30ページ)

## 側面攻撃　Flanking
　クリーチャーの能力の1つ。側面攻撃を持つクリーチャーが攻撃に参加し、側面攻撃を持たないクリーチャーがブロックに割りふられた場合、ブロック・クリーチャーはターン終了時まで -1/-1 の修正を得る。ブロック・クリーチャーが側面攻撃を持っている場合には、この修正は発生しない。

この修正はブロックに割りふられた時点で発生するため、その時点でタフネスが0点以下になったクリーチャーは墓地に置かれ、ダメージ応酬の段階まで到達できない。

側面攻撃は累積する。

(55ページ)

# ●た行

## ターン　Turn

各ターンは6つのフェイズから成る。「フェイズ」の項を参照。1人のプレイヤーのターンが終了すると、即座に、次のプレイヤーのターンが始まる。「ターンとターンの間」という時間は存在しない。呪文や能力の中には、どのプレイヤーのターンでも使えるものもあれば、あなた自身のターンにしか使えないものもある。「ターン終了時」に効果が消える効果は、それが誰のターンであっても、現在のターンのクリンナップ・フェイズの終了時まで持続する。

(16ページ)

## ターン開始時　Beggining of turn

各プレイヤーのアンタップ・フェイズの前に、「ターンの開始時に発生する」能力のチェックがある。これは、アンタップ・フェイズが何らかの呪文や能力でスキップされていても発生する。

(16ページ)

## 第五版　5th edition

1997年3月に改訂された最新の基本セット(日本語版同時期発売)。第四版から何種類かのカードを除き、“ホームランド”までのエキスパンションから何種類かのカードを加えた構成となっている。カードの種類は429種。

## 対象　Target

このゲームでは、「対象」ということばがかなり重要な意味で使われる。

対象とは、その呪文や能力が向けられた先の、特定のパーマネント、あるいはプレイヤーのことを意味する。一部の呪文や能力には、1つ、あるいは複数の対象を必要とするものがあるが、そうした呪文は、適正な対象が存在しないかぎり、使用できない。対象として必要とされるものの種類は、普通は一目瞭然になっている。例えば、エンチャント(土地)の呪文は、当然、土地が対象になる。

逆に、特定の種類のカード全体(例えば『場に出ているクリーチャーすべて』など)に影響する呪文は対象を必要としないので、どのような状況でもかけることができる。

パーマネントを対象とする呪文は、そのパーマネント生成呪文が解決されてパーマネントになるまで、使用を待たなくてはならない(「パーマネント」の項を参照)。

単一の対象に向けられた呪文や能力の場合、それが解決される以前に、対象がゲームから取り除かれたり、対象として不適正になったりしたならば、呪文や能力は立ち消えとなり、その呪文や能力のすべての効果について、何の効果も発生しない。

複数の対象に向けられた呪文の場合は、それが解決される以前に、対象の一部がゲームから取り除かれたり、対象として不適正になったりしても、ほかに適正な対象が場にあるならば、それらに効果を現す。

なお、クリーチャーによる戦闘(攻撃やブロック)は、対象を指定する効果ではない。

呪文や能力が対象を必要とする場合、あなたは、その呪文や能力をプレイするときに、その対象も宣言しなければならない。対象をあとから変更することは(ごく少数の、対象を変更するインタラプトを使用しないかぎり)できない。また、対象の宣言は、その呪文や能力をプレイする際に同時に行なわなければならない。この時点で適正な対象が存在しなければ、その呪文や能力を使用することはできない。

(27ページ)

## 第四版　4th edition

1995年4月に改訂された基本セット(日本語版は1996年4月発売)。リバイズドから何種類かのカードを除き、“ザ・ダーク”までのエキスパンションから何種類かのカードを加えた構成となっている。カードの種類は378種。

## タップ　Tap

土地やアーティファクト、クリーチャーをタップするとは、それを横向きにすることを意味する。能力を持つパーマネントには、その能力を使用するコストの一部(あるいは全部)として、そのパーマネントをタップすることを要求するものが多い。このことは(Ⓣ)シンボルで表される。

注意:パーマネントをタップすることそれ自体が、効果を生み出すわけではない。コストにタップを含む能力を起動するには、パーマネントのコントローラーが、効果の使用を宣言し、コストを支払うときに、そのカードをタップする必要がある。タップを必要とする能力を持つカードが、何らかの効果によってたまたまタップさせられても、その能力が自動的に、強制的に起動されるわけではない。

タップされ、横向きになっているカードを、「タップ状態にある」と形容する。クリーチャーでないアーティファクトは、タップ状態にあるかぎり、完全に機能を停止していて、何の効果も発揮しない。一方、土地やクリーチャーは、タップ状態でも正常に機能し続ける。

(26ページ)

## タフネス　Toughness

タフネスは、そのクリーチャーに致死ダメージを与え、破壊するのに必要なダメージの量を表す。カードの右下にある2つの数字のうち、スラッシュの右側に書かれているのがタフネスである。タフネスが0以下に低下したなら、そのクリーチャーは死んでしまう。また、ダメージ軽減効果は、ダメージを軽減するだけなので、タフネスそのものを低下させるような効果からクリーチャーを救うことはできない。「ダメージ軽減」の項も参照のこと。

連鎖の解決の途中でクリーチャーのタフネスが0以下に低下した場合、連鎖のほかの効果の解決を待たずに、そのクリーチャーは墓地に置かれる。

また、(現在のタフネスを修正するのではなく)クリーチャーのタフネスを特定の値に変えるとカードに書かれている場合、そのクリーチャーは、エンチャントやそのほかの呪文・能力による変更を含めて、その値に変わったものとして扱われる。

(40ページ)

## ダメージ　Damage

けがや魔法による負傷は、ダメージとして記録される。クリーチャーは普通、攻撃したときにダメージを与える。また、ダメージを与える呪文や能力も数多い。プレイヤーに与えられるダメージは、軽減されるか、移しかえられるかしないかぎり、1点につき1点のライフを減少させる。クリーチャーの受けたダメージが、いずれかの時点で、そのタフネス以上になると、そのクリーチャーは致死ダメージを受けたことになり、何らかの手段を講じないかぎり、墓地に置かれる。呪文や効果の中には、「破壊する」「ゲームから取り除く」「クリーチャーを生け贄に捧げる」などのことばで説明されるものがあるが、これらはいずれもダメージとは見なさない。

(56ページ)

## ダメージ軽減　Danage prevention

ダメージが発生し、クリーチャーやプレイヤーに割りふられたときはいつでも「ダメージ軽減ステップ」という、ダメージを処理するためのルーチンに入る。

このステップには、ダメージを軽減したり、ほかに移しかえたり、《目には目を/Eye for an Eye》のような呪文や能力とマナ・ソースのみを使用することができる。

ダメージ軽減効果は、「新鮮な」ダメージにしか働かない。つまり、ダメージが適用された直後にしか使うことができない。

例:あなたが《治癒の軟膏/Healing Salve》(プレイヤー1人かクリーチャー1体へのダメージを、3点まで軽減できる)を持っていて、あなたのクリーチャーの1体が、《放蕩魔術師/Prodigal Sorcerer》から1点のダメージを受けることになったとしよう。あなたは《治癒の軟膏》をプレイするかどうかを、その時点で決めなければならない。使わないことに決めた場合、その1点のダメージはもはや軽減することができず、ターンのいちばん最後のクリンナップ・フェイズまで残り続ける。同じクリーチャーがその後、同じターンの間にもう1点ダメージを受けることになり、今度はあなたが《治癒の軟膏》をプレイしたとする。この場合、新しいほうのダメージは軽減されるが、先に受けた1点のダメージは、そのままクリーチャーに残り続ける(「再生」の項参照)。

《送還/Unsummon》(クリーチャー1体をオーナーの手札に戻すインスタント)や《巨大化》(ターン終了時までクリーチャーに+3/+3の修正を与えるインスタント)などの呪文は、ダメージ軽減効果ではないので、ダメージ軽減の段階では使用できない。状況によっては、これらの呪文でクリーチャーを死から救えることもあるが、そのためには、ダメージが発生させる呪文のを解決する前に使わなければならない。ダメージ軽減の段階が始まってからでは遅すぎる。

例:対戦相手の側に《真珠三叉鉾の人魚/Merfolk of the Pearl Trident》(1/1 のクリーチャー)がいて、あなたはこれに3点のダメージを与えるために《火葬/Incinerate》をプレイした。対戦相手はこれに対応して、《人魚》に《巨大化/Giant Growth》をプレイすることができる。この連鎖では《巨大化》が最初に解決され、《火葬》の3点のダメージはそのあとで適用されるので、《人魚》は死なない。だが、《火葬》に《巨大化》で対応せず、《火葬》が解決されて、ダメージ軽減の段階が始まるまで待っていた場合、対戦相手は《巨大化》をプレイしそびれたことになる。なぜなら、《巨大化》はダメージ軽減効果ではないからだ。

ダメージの軽減や移しかえの効果は、何らかの効果によって「破壊された」クリーチャーには使えない。なぜなら「破壊」は、「ダメージ」とはまったく別のものだからである。

クリーチャーまたはプレイヤーがダメージを受けた場合にのみ、ダメージ軽減の段階が発生する。ダメージ軽減での呪文や能力の使用に関するルールは、各ターンのどの時点に何ができて、何ができないかを規定したすべてのルールに優先する。

(56ページ)

## ダメージの応酬　Damage dealing

攻撃の間の、クリーチャーが互いにダメージを与え合い、そして防御側プレイヤーにダメージを与える段階を、ダメージの応酬と呼ぶ。各プレイヤーには、このダメージの応酬まで進まないうちに、インスタントを使ってクリーチャーを破壊したり、無力化したりするチャンスがある(攻撃の詳しい進行手順については「攻撃」の項を参照)。

各クリーチャーは通常、そのパワーに等しいダメージを与える。ブロック・クリーチャーは、それがブロックしている攻撃クリーチャーにだけダメージを与える。ブロックされた攻撃クリーチャーは、それをブロックしているクリーチャーにだけダメージを与える。それをブロックしていたクリーチャーがすべて消えてしまった場合でも、ブロックは成立しているので、一切ダメージを与えることはない。ブロックされなかった攻撃クリーチャーだけが、防御側プレイヤーにダメージを与える(この例外については、「トランプル」の項を参照)。戦闘の間で、なおかつ、ダメージの応酬が始まる前に再生したクリーチャーは、戦闘から取り除かれるので、このダメージの応酬の段階でダメージを与えることができず、また、受けることもできない。

例:あなたは、攻撃してきた《丘巨人/Hill Giant》(3/3)を、《粘土像/Clay Statue》(3/1、②: 再生)でブロックした。このあと対戦相手は、《粘土像》に《解呪/Disenchant》をプレイし、これを破壊した。あなたは ② を支払って《粘土像》を再生させた。《粘土像》はすでに再生しているので、この戦闘のダメージの応酬では、ダメージを与えることも、受けることもない。したがって、《丘巨人》もダメージを与えないことになる。このとき、《粘土像》がブロックしているのが、《丘巨人》でなく《ウォー・マンモス》(3/3、トランプル)だったならば、《ウォー・マンモス》はそのトランプル・ダメージを、防御側プレイヤーに直接すべて与えることになる。

このダメージの応酬の段階で、ブロック・クリーチャーがタップ状態にある〜タップが必要な特殊能力を使ったり、《ぐるぐる/Twiddle》をプレイされたりすれば、ブロック・クリーチャーもタップ状態になる〜場合、ブロック・クリーチャーは、それがブロックしているクリーチャーにダメージを与えない。ブロックされている方のクリーチャーは普通にダメージを与えるので、タップ状態にあるブロック・クリーチャーは、それがブロックしているクリーチャーからダメージを与えられたり、破壊されたりする。攻撃に参加するには普通、タップすることが必要なので、攻撃クリーチャーはタップ/アンタップの状態にかかわらず、ダメージを与える。

何らかの理由で、クリーチャーがダメージの応酬以前の段階で、戦闘から取り除かれた場合、そのクリーチャーはもはや攻撃クリーチャーでも、ブロック・クリーチャーでもなく、したがって、戦闘でダメージを与えることも、受けることもない。クリーチャーを場から取り除く呪文は、そのクリーチャーを戦闘からも取り除く。また、戦闘のあいだにクリーチャーのコントローラーが交替した場合、そのクリーチャーは戦闘から取り除かれる。

攻撃クリーチャーか、ブロック・クリーチャーが複数いる場合、まず、攻撃プレイヤーが、すべての攻撃クリーチャーについて、そのダメージをどのように割りふるかを決定する。次に、防御側プレイヤーがすべてのブロック・クリーチャーについて、そのダメージをどのように割りふるかを決定する(普通、1体のクリーチャーしかブロックできないので、選択の余地はない。「バンド」の項参照)。ただし、すべてのダメージは同時にやりとりされる。「先制攻撃」の項も参照。

(53ページ)

## ダメージの発生源　Damage source

カードなどによってダメージが発生した場合、その発生源はダメージを与えたカードであり、ほかのカードがそれを支援しているかどうかは関係ない。例えば、《炎のブレス/Firebreathing》というエンチャントによってパワーを増強した《灰色熊/Grizzly Bears》が与えるダメージは、《炎のブレス》の支援があっても、あくまでも《灰色熊》によるダメージとして考える。つまり、《灰色熊》は緑で、《炎のブレス》は赤だが、《灰色熊》によるダメージは、すべて緑から発生したものと見なされる。

一方、あなたが《地の毒/Psychic Venom》のエンチャントされている土地をタップした場合、《地の毒》があなたに2点のダメージを与える。ダメージを与えているのは《地の毒》なので、このダメージは青の発生源によるものとなる。もしも《地の毒》に、土地そのものが2点のダメージを与えると書いてあったなら、(土地は無色と見なされるので)このダメージは無色の発生源によるものとなる。ダメージを与えるカードの場合、そのダメージの発生源が何であるかは、常にカードに明記されている。カードをよく読むこと。「色」の項も参照。

(56ページ)

## DCI　Duelist convocation international

米ウィザーズ社内に本部を置く、全世界規模の“マジック”の競技機関。トーナメント・ルールの制定、ランキング管理などを行なう。

## ディスカード・フェイズ　Discard phase

メイン・フェイズの次のフェイズ。自分のターンのプレイヤーは、手札が7枚を超える場合、7枚になるようにカードを捨てなければならない。手札が7枚を超えたまま、ディスカード・フェイズを終了することは

できない。このフェイズのあいだにファスト・エフェクトを使用してよい。（19ページ）

### デッキ Deck

双方のプレイヤーがデュエルに際して持ち寄る、ひと組のカードの山。ルールでは40枚以上（公式トーナメントの、構築デッキルールでは60枚以上。基本地形以外のカードは、1種類4枚までしか入れてはならない）であれば、何枚でもかまわない。デッキの枚数の上限はない。

### 手札 Hand

手札とは、プレイヤーが自分のライブラリーから引いて、まだ使っていないカードのことをさす。手札のカードは単なるカードにすぎない。手札のカードは、それをプレイしようとした瞬間に呪文になり、呪文がクリーチャーやアーティファクト、エンチャントなどになるのは、それをプレイするのに成功したあとのことである。呪文や効果によって、カードがプレイヤーの手札に戻る場合、そのカードは常にオーナーの手札に戻る。それを最後にコントロールしていたのが誰かは関係ない。ほかのプレイヤーのカードは、絶対にあなたの手札にはならない。（22ページ）

### デュエル Duel

“マジック”の1回のゲームをデュエルと呼ぶ。1つのマッチは何回かデュエルして、「3戦中2勝先取」か「5戦中3勝先取」の形式でプレイすることが多い。

### 伝説のパーマネント Legendary permanent

同じ名前の「伝説のパーマネント」は、場に1枚しか存在することができない。2枚目の「伝説のパーマネント」が場に出た場合、新しいほうは即座に埋葬される。同時に2枚以上の「伝説のパーマネント」が場に出た場合、それらはすべて同時に即座に埋葬される。クリーチャーの場合は単に「レジェンド」と呼ぶ。
（82ページ）

### 伝説の土地 Legendary land

伝説の土地は、通常の土地のルールにすべて従うが、伝説のパーマネントであり、同じ名前の伝説の土地は場に1枚しか存在できない。同じ名前の伝説の土地がもう1枚場に出た場合、あとから場に出たほうが即座に埋葬される。

### テンペスト Tempest

1997年10月に発売された、マジック13番目のエキスパンション。3番目の独立型エキスパンションでもある。ラースの地における、ウェザーライト号の冒険をテーマにしている。新しい能力として、バイバック、シャドーが導入された。

### トークン Token

一部のカードには、クリーチャーなどのパーマネントを、トークンで代用するよう指示しているものがある。トークンはコインでも、ポーカー・チップでも、トランプでも何でもよいが、できれば、上下がはっきりしていて、タップしているかどうかを容易にわかるものが望ましい。

こうしたトークンは、指示されたとおりのパーマネントとして扱われ、そのタイプのパーマネントに作用する呪文や特殊効果の影響を受けるが、カードとは見なされない。何らかの効果によって、トークンが場を離れたら、そのトークンはゲームから取り除かれる。ただし、墓地に置かれたり、手札に戻されたりしたトークンは、そこに一瞬だけ存在したあと、ゲームから取り除かれる。ゲームから取り除かれたトークンが保存されることはない。トークンが墓地に置かれれば、それは「何かが墓地に置かれる」というイベントの発生であるが、「墓地にカードが残る」わけではない。
（42ページ）

### 毒カウンター Poison counter

一部のカードは、プレイヤーに毒カウンターを与える。数さえわかるなら、このカウンターには、どんな品物を使ってもよい（「カウンター」の項参照）。1人のプレイヤーの得た毒カウンターが合計10個以上になった場合、そのプレイヤーの負けとなる。毒カウンターが同一カードから与えられたものか、それとも複数のカードから与えられたものかは、問題にならない。
（80ページ）

### 土地 Land

土地は、マナを生産するカードとして、もっとも一般的なものである。あなたは、自分のターンにただ1枚だけ、土地カードを場に出すことができる。土地は無色のパーマネントであるが、どんな場合も呪文とは考えられない。ある土地を呪文によって、<基本地形>である平地、島、沼、山、森のいずれかに変えた場合、その土地は本来の能力を失い、生産されるマナの種類を含めて、新しい土地としての属性を得る。

マナを引き出す能力は、常にマナ・ソースとして扱われる。だが、それ以外の能力は、インスタントにすぎない。

土地はマナ・ソースではなく、マナ・ソースは土地ではない。土地はただ単に、マナ・ソースとしてプレイされる能力を持っているにすぎない。

土地をプレイする（場に置く）行為は、呪文をプレイすることとは別のものであり、したがって、呪文のタイミング・ルールには従わない。対戦相手が土地を場に出す行動に「対応」することはできない。また、対戦相手の行動に対応して土地を場に出すことはできないし、呪文がかけられつつあるあいだに、土地を場に出すこともできない。

土地がタップ状態になっても、（もしあるならば）その継続的効果は「オン」のままである。また、Ⓣ を含まない効果は、タップ状態でもすべて使用ができる。
（20ページ）

### ドミニア Dominia

マジックの背景世界の総称。

### ドラフト戦 Draft

トーナメントにおいて、すべての参加者が一定の方法にもとづいてカードを配分（ドラフト）し、受け取ったカードを用いてデッキを構築する方法。参加者のそれぞれについて、それぞれが受け取ったカードの情報が（部分的に）公開されているため、限定的な環境ながら、メタ・ゲーム（デュエル以外の部分の、いわば手の内の読み合いのようなゲーム）の要素も楽しめる。

主なドラフトのルールには、ロチェスター・ドラフト（カードをテーブル上に広げ、順番に1枚ずつ取っていく方法）、ブースター・ドラフト（各参加者が1パックずつブースターを開封し、1枚ずつ取って残りを隣に回していく方法）などがある。

### トランプル Trample

クリーチャーの能力の1つ。普通ならば、ブロックされた攻撃クリーチャーは、防御側プレイヤーにダメージを与えられないが、トランプル能力を持つクリーチャーは、条件さえ満たせばダメージの応酬の際にプレイヤーにダメージを割りふることができる。

ブロック・クリーチャーのタフネス分のダメージを与えて、まだ与えられるダメージがあるなら、その分を防御側プレイヤーに割りふることができる。

トランプル能力は、そのクリーチャーが攻撃に参加しているときだけ効果を持ち、ブロックしているときは効果を発揮しない。
（55ページ）

### トリガー付き能力 Triggered ability

特定のタイプのイベントが発生したあとでしかプレイできない呪文や、能力。

多くは、それをプレイすることが強制される。
（68ページ）

### ドロー・フェイズ Draw phase

各ターンの3番目のフェイズ。自分のターンのプレイヤーは、このフェイズの間にカードを1枚引かなければならない。カードを引く前後とも、インスタントを使用してよい。
（17ページ）

## ●な行

### ニュートラル状態 Neutral state

連鎖を開始できる状態。

### 沼渡り Swampwalk

→渡り

### ネクロ・デッキ Necro deck

《ネクロポーテンス／Necropotence》を使い、ライフを費やして豊富なカードをプレイすることによって相手より有利な展開にもってゆく戦略のデッキ。

### 能力 Ability

パーマネントが持つさまざまなゲーム的機能の総称。継続的能力や起動コストを持つ能力などがある。
（かつては効果とも呼ばれていた。）
（30ページ）

### 能力（クリーチャーの） Creature's ability

クリーチャーが継続的能力を持つ場合、そのクリーチャーが場に存在するかぎり、この継続的能力は作用し続ける。そのクリーチャーがタップ状態になっても、能力が停止することはない。

クリーチャーの中には、攻撃時にブロックされるのを妨げる（あるいは、ブロックできるクリーチャーを制限する）能力を持つものがいる（飛行、渡り、シャドー）。これらも常に「オン」であり、そのクリーチャーがブロックされたほうがコントローラーにとって都合が良い場合でも勝手に「オフ」にすることはできない。そうするためには、そのための呪文や能力を使用しなければならない。
（46、54ページ）

## ●は行

### 場／場に出ている In play

あなたや対戦相手の領地に置かれたカードは「場に出ている」と見なす。手札や、墓地、ライブラリーにあるカードは、「場に出ている」とは見なされない。ゲームから取り除かれたカード、フェイズ・アウトしたカードも同様。「場に出ていない」カードは、その呪文／能力に特に規定されていないかぎり、呪文／能力の適用外である。
（22ページ）

### パーマネント Permanent

場に出ているアーティファクト、土地、クリーチャー、エンチャントは、すべてパーマネントと見なされる。トークンも同様（「トークン」の項を参照）。

パーマネントとなって場に残る呪文であっても、呪文をかけるのに成功するまでは、パーマネントではなく呪文として扱われる。いったん場に出たパーマネントは、呪文とは見なされない。具体的に言うと、パーマネントを対象とする呪文は、パーマネントを生成する呪文を対象とすることができない。パーマネントを対象とする呪文を使いたければ、パーマネントを生成する呪文が解決されて、パーマネントになるのを待たなければならない。
（20ページ）

### バーン Burn deck

デッキのタイプの一種。直接ダメージを与える呪文を多用し、相手のライフを0にすることで勝利を得ることを目的とする。呪文の性質から、赤が多用される。

### バイバック Buyback

“テンペスト”で新しく加わった能力で、「バイバック Ⓧ」の形で書き表される。呪文コストに加えてXを支払うことで、その呪文の能力の一部として、そのカードを墓地に置くかわりに手札に戻す。

バイバックは効果の一部であり、その呪文が打ち消されたり、対象が不正になって立ち消えになったときには、手札に戻らない。

バイバックを使うかどうかは、呪文をかけるときに宣言しなければならない。
（25ページ）

### 破壊 Destroy

パーマネントを墓地に送ること。ただし、再生など、破壊を妨げる効果によって、これを救うことができる。クリーチャーが呪文や効果によって破壊されるとき、そのタフネスは一切問題とならない。破壊はダメージとは別のものであり、これをダメージ軽減の効果で救うことはできない。

### 発生源 Source

効果、ダメージを作り出した呪文、パーマネント。

いちど連鎖に組み込まれたり、トリガーされた呪文／能力は、その発生源がプレイ後破壊されたり、変更があっても影響を受けることはない。「能力の解決時に発生源が場を離れていても、能力の効果は発生する。」
（33ページ）

### パワー Power

パワーは、クリーチャーが戦闘で与えるダメージの量を表す。カードの右下にある2つの数字のうち、スラッシュの左側に書かれているのがパワーである。もしも、呪文や特殊効果によって、クリーチャーのパワーが0以下になった場合、そのクリーチャーは戦闘でダメージを与えない。さらに、パワーが0以下のクリーチャーは、再度パワーを上げようとする場合を除き、パワーが0であるものとして扱われる。
例：《エイトグ／Atog》（1/2）に《衰弱／Weakness》（エンチャントされたクリーチャーは、-2/-1の修正を得る）がエンチャントされると、そのパワーは -1 となる。この《エイトグ》は、攻撃してもダメージを与えず、《死の見張り／Death Watch(VI)》（エンチャントされているクリーチャーが墓地に置かれた場合、そのクリーチャーのコントローラーは、そのクリーチャーのパワーに等しいライフを失う）をプレイされた場合、そのコントローラーは0点のライフを失う。一方、この《エイトグ》に《巨大化／Giant Growth》をプレイした場合、パワーに +3 の修正が加わるので、そのパワーは2に上昇する。

また、（現在のパワーを修正するのではなく）クリーチャーのパワーを特定の値に変えるとカードに書かれている場合、そのクリーチャーは、エンチャントやそのほかの呪文／能力による変更を含めて、その値に変わったものとして扱われる。
（40ページ）

### バンド Band

クリーチャーの能力の1つ。攻撃または防御のときに、通常とは異なる方法でダメージを割りふることを可能にする。

攻撃の場合、バンド能力を持つクリーチャーを集めて、攻撃のためのグループ（バンドと呼ぶ）を組むことができる。このとき、1つのバン

ドに1体ならば、バンド能力を持たないクリーチャーを混ぜてもよい。どのクリーチャーでバンドを組むかは、攻撃に参加するクリーチャーの指定と同時に宣言しなければならない。相手がブロックの割りふりを指定してから、バンドを組んだり、解散させたりすることはできない。

あなたのバンドが攻撃したら、対戦相手は、そのバンドのクリーチャーをクリーチャーでブロックするか、バンドを丸ごと素通しにするかを決める。バンドを構成するクリーチャーのどれか1体でもブロックすれば、そのクリーチャーは、バンド全部をブロックしたことになる。ブロックしたクリーチャーがバンドに与えるダメージは、あなたがバンドの中で自由に割りふる。

バンドを構成する個々のクリーチャーの能力が、バンドによって、同じバンドのほかのクリーチャーに「共有される」ことはないが、それらの能力が失われるわけでもない。

防御の場合、クリーチャーやバンドを一緒にブロックするクリーチャーの中に、1体でもバンド能力を持つクリーチャーが(ダメージの応酬の時点で)いれば、それらがブロックした攻撃クリーチャーからのダメージは、(通常の場合の攻撃側プレイヤーではなく)それを受けるグループのコントローラーが自由に割りふることになる。

バンドの能力を使うことは、「対象を指定する」効果ではない。(54ページ)

## 引き分け Draw

各フェイズの終了時か、戦闘の開始時もしくは終了時に、双方のプレイヤーともライフが0以下になっていた場合、ゲームは引き分けとなる。つまり、勝者はいない。

(19ページ)

## (カードを)引く Draw

自分のライブラリーの一番上からカードを1枚取って、手札に加えること。

これは「ライブラリー」から「手札」へのゾーンの移動の一種であり、ほかの移動、例えば「ライブラリー」から「脇に置く」、「ライブラリー」から「墓地」などのゾーンの移動はカードを引いたことにはならない。また「ライブラリー」のカードを「取って」見ることも、引いたことにはならない。

(66ページ)

## 飛行 Flying

クリーチャーの能力の1つ。飛行を持つクリーチャーは、同じく飛行を持つクリーチャーによってのみブロックされる。敵にブロックされたほうが都合が良くても、「飛行」を放棄することはできない。一方、飛行を持つクリーチャーが、飛行を持たないクリーチャーをブロックすることは可能である。

(54ページ)

## ビジョンズ Visions

1997年2月に発売された、11番目のエキスパンション・セット(日本語版は1997年3月発売)"ミラージュ"のエキスパンションとしても扱われる。167種類のカードを含み、ジャムーラを舞台としている。

## ピッチ・スペル Pitch spell

ある種の呪文の中には、テキスト欄に「呪文コストを支払うかわりに、~してもよい」と書かれたものがある。この種の呪文を、ピッチ・スペルと呼ぶ。

呪文を「ピッチ」したとしても、呪文コストはカードに書かれているとおり(カードの右上の記号どおり:ピッチした呪文を《呪文破/Spell Blast》するときなど)である。また、ほかの効果が追加のコストをピッチ・スペルに要求した場合、「ピッチ」するためのコストとは別に、追加のコストを支払う必要がある。

## フェイジング Phasing

フェイジングを持つパーマネントは、コントローラーのアンタップ・フェイズの開始時に場を離れる(フェイズ・アウト)。パーマネントがアンタップ・フェイズの開始時にフェイズ・アウトしていた場合、それらは場に戻ってくる(フェイズ・イン)。フェイズ・インとフェイズ・アウトは同時に発生する。

フェイズ・アウトはパーマネントが場を離れたことをトリガーするが、フェイズ・インはパーマネントが場に出たことをトリガーしない。

(84ページ)

## フェイズ Phase

"マジック"では、各プレイヤーのターンは、フェイズと呼ばれる6つの部分に区切られている。各フェイズの名称を以下に示す。

0)ターン開始時
1)アンタップ・フェイズ
2)アップキープ・フェイズ
3)ドロー・フェイズ
4)メイン・フェイズ
5)ディスカード・フェイズ
6)クリンナップ・フェイズ

この6つのフェイズは、毎ターン必ず発生する。自分のターンのプレイヤーが、そのフェイズで何もすることがない場合でも、フェイズ自体はなくならない。2~5の各フェイズでは、どのプレイヤーもインスタントを使用できる。

「フェイズとフェイズの間」に、何かが起きるような時間はない。すべての行動なり効果は、必ず、いずれかのフェイズで起きる。

(17ページ)

## フェイズ・アウト Phase out

フェイジングの効果により、パーマネントが場を離れること。

(84ページ)

## 「フェイズ・アウト」ゾーン Phase out zone

フェイズ・アウトしたカードはこのゾーンにあるとみなされる。(22ページ)

## フェイズ・イン Phase in

フェイズ・アウトしていたパーマネントが、コントローラーのアンタップ・フェイズの開始時に場に戻ってくること。

(84ページ)

## フェイズ能力 Phase ability

特定のフェイズにのみ、強制的にプレイされる能力。フェイズ能力のプレイヤーは、その発生源のコントローラーが誰であるかにかかわらず、そのターンを進めているプレイヤーである。

(73ページ)

## フェイズ・コスト Phase cost

特定のフェイズの間に支払うべきコストのこと、あるいはその支払いのプレイ。これを支払うか、支払わないことによるペナルティを受けないかぎり、そのフェイズを終えることはできない。

(74ページ)

## フォールン・エンパイア Fallen Empires

1994年の11月に発売された、5番目のエキスパンション・セット(日本語版未発売)。187種類のカードを含み、ドミニアの没落した帝国を舞台としている。

## 不特定マナ Generic mana

コストのうち、丸の中に数字(⑩ など)の形で書き表される、何色のマナでも、無色のマナでも支払うことのできる部分のこと。(24ページ)

## プレイする Play

1)メインフェイズに許されている、1つの土地を置くこと
2)呪文/能力を使用すること

(11ページ)

## プロツアー Pro tour

年数回行なわれる、マジックの世界大会。予選を勝ち抜いた選手が出ることができ、上位入賞者には賞金が授与される。

## ブロック Block

クリーチャーは、ほかのクリーチャーを直接に攻撃することはできない。できるのは、対戦相手を攻撃しようとすることだけである。このとき、防御側プレイヤーは自分のクリーチャーをブロックに使うことができる。このようにして防御側クリーチャーに阻止された攻撃クリーチャーを、「ブロックされた」クリーチャーと呼び、この攻撃クリーチャーを阻止している防御側クリーチャーを、「ブロックしている」クリーチャーと呼ぶ。いったんブロックされた攻撃クリーチャーは、それをブロックしたクリーチャーに何があっても、ブロックされたままである。事前であればそのブロックを不適正にしたはずの呪文をプレイしたり、あとから攻撃クリーチャーに回避能力を与えたりしても、「ブロックを取り消す」ことはできない。

ブロックはクリーチャーにのみ可能である。例えば、《防御円/Circle of Protection》はダメージを軽減するが、クリーチャーをブロックするわけではない。

(53ページ)

## プロテクション Protection

クリーチャーの能力の1つ。特定の特性に対するプロテクションを持つクリーチャーは、その特性のクリーチャーによってブロックされず、その特性の呪文やエンチャント、能力の対象とならない。また、その特性の発生源によるダメージは、それが対象をとらないものであっても、0に減少する。さらに、クリーチャーがある特性に対するプロテクションを(《光の護法印/Word of Lights(MI)》などによって)得た場合、すでにそのクリーチャーにつけられている、問題の特性のエンチャント(クリーチャー)は破壊される。

だが、プロテクションは何もかも無効にするわけではない。プロテクションを持つクリーチャーも、「対象を指定せず、ダメージも与えない」効果の影響は受ける。例えば、《神の怒り/Wrath of God》(すべてのクリーチャーを破壊する白の呪文)は、プロテクション(白)を持つクリーチャーも破壊する。

プロテクションがあっても、そのクリーチャーを生け贄に捧げることは、妨げられない。

墓地や手札、ライブラリーの中のクリーチャーの、プロテクションの能力は働かない。

(47、55ページ)

## 平地渡り Plainwalk

→渡り

## ベータ版 Beta

1993年10月に発売された、英語版限定版基本セットの後期発売版。アルファ版のミスプリントを訂正したもの。限定版のため、黒枠。

## 防御側プレイヤー Defending player

防御側プレイヤーとは、攻撃を受けているプレイヤーのことをさす。

## 防御クリーチャー Defending creature

英語版の古いカードの一部には、「防御クリーチャー」("defending creature")という用語が見られるが、これは「ブロック・クリーチャー」と同義である。

## ポータル Portal

1997年7月に発売された、初心者向けのセット。"マジック"のルールを簡略化したルールを用いているため、完全に互換性があるわけではない。1998年には"ポータル・セカンド・エイジ"が発売された。

## ホームランド Homelands

1995年の10月に発売された、8番目のエキスパンション・セット(日本語版未発売)。140種類のカードを含み、別次元ホームランドを舞台としている。

## 墓地 Graveyard

墓地はあなたの捨て札置き場であり、墓地のカードは表向きにして置かれる。墓地に置かれたカードは単なるカードにすぎず、「アーティファクト」「クリーチャー」など、場に出た際の分類は意味を持たない。この原則に反するカードは、そのことを特に明示してあるはずである。墓地にあるカードは、墓地に置かれた経緯や、破壊された時点でどんなエンチャントやカウンターが乗っていたかなどについて、一切の「記憶」を持たない。墓地にあるカードは、回復させることも、再生させることもできない。あなたは、いつでも望むときに、対戦相手の墓地の内容を見ることができる。

各プレイヤーの墓地は個別のものだが、単に「墓地」とだけ呪文に書かれている場合、それはすべての墓地にまとめて言及しているものと考える。

あなたが所有しているカードは、常にあなたの墓地に置かれる。それを最後にコントロールしていたのが誰かは、関係ない。

墓地の中のクリーチャーに影響を及ぼすと書かれた呪文の場合、その呪文は、召喚かアーティファクト・クリーチャーのカードのいずれかに使うことができる。そのカードが実際に場に出ていたことがあるかどうかは問わない。この種の呪文は、上記のふたつ以外のタイプのカードには使うことができない。そのカードが場に出たときにクリーチャーになるものであっても、これは変わらない。同様に、墓地の中のアーティファクトに影響を及ぼすと書かれた呪文の場合、その呪文は、アーティファクトかアーティファクト・クリーチャーのカードのいずれかに使うことができる。この原則は、その他のカード・タイプについても同様である。

エンチャントなど、あるカードについているパーマネントの効果は、そのカードが墓地に置かれた時点ですべて効果を失う。「ダメージ軽減」「埋葬」「ゲームから取り除く」の項も参照。

(22ページ)

# ●ま行

## 埋葬 Bury

"ウェザーライト"以前のカードで使用された表現で、「再生できない破壊」を表す。

## マナ Mana

呪文をかけたり、特殊な能力を発動させたりするために使われる、魔術的なエネルギーのことをマナと呼ぶ。マナを得る方法としては、土地をタップするのがもっとも一般的だが、ほかの方法でマナを得ることもできる。マナは土地ではなく、土地はマナではない。マナを引き出す目的で土地をタップする行為は、常にマナ・ソースとして扱われる。マナは、5種類の色マナ「白、青、黒、赤、緑」と、無色のマナの、合計6種類に分類される。

(77ページ)

## マナ・ソース　Mana source
ファスト・エフェクトのうち、マナをマナ・プールに加える呪文や能力の総称。マナ・ソースは、いついかなるときにでも使用することができる。また、呪文や能力のプレイを妨げるような状況下であっても、マナ・ソースを妨げることはできない。
(78ページ)

## マナ・バーン　Mana burn
「マナ・プール」の項を参照。
(77ページ)

## マナ・プール　Mana pool
土地をタップしたり、そのほかの方法を使うことによって、あなたがマナを取り出した場合、そのマナはいったん、あなたのマナ・プールに加えられる。マナ・プールとは、マナが収容される仮想的な場所である。こうしてマナ・プールに収容されたマナは、このあと、呪文をかけることなどのために使用できる。

あなたのマナ・プールは、各フェイズの終了時と、攻撃の開始時および終了時に空になる。空になる時点で、マナ・プールに未使用のマナが残っていたなら、あなたは、その未使用マナ1点につき、1点ライフが減少する。このライフの減少は「マナ・バーン」と呼ばれる。マナ・バーンは、ダメージではないのでダメージ軽減の呪文や効果の対象にならない。

マナを生産するときは、使い残しが出ないように、呪文をかける直前に、必要な分だけ生産するのが普通である。しかし、マナ・ソースの中には、《暗黒の儀式／Dark Ritual》などのように2点以上のマナを生産するものがあり、このような場合には、余分が出ることがある。
(77ページ)

## マリガン　Mulligan
最初の手札7枚に、土地が1枚もないか、土地◎以外のカードが1枚もなかった場合、マリガンを宣言してシャッフルをやり直してもよい。

## マルチカラー　Multi-color
呪文コストに複数の色を含む呪文は、多色の呪文として扱われ、そのコストに含まれるすべての色を兼ねそなえているものとして扱われる。特定の色に効果を及ぼす呪文や能力は、その色を含む呪文に効果を及ぼす。特定の色に効果を及ぼすことができない呪文や能力は、その色を含む呪文に効果を及ぼすことができない。
例：呪文コストが ◎◎◎◎◎ である《スリヴァーの女王/Sliver Queen(ST)》は、《紅蓮破／Pyroblast》（対象の呪文1つを、それが青ならば打ち消す。あるいは、対象のパーマネント1つを、それが青ならば破壊する）によって破壊されるし、《恐怖／Terror》（対象の、黒でもアーティファクトでもないクリーチャー1体を埋葬する）の対象とはならない。
(20ページ)

## ミラージュ　Mirage
1996年10月に発売された、10番目のエキスパンション・セット（日本語版は1996年11月発売）。2番目の独立型エキスパンションでもある。350種類のカードを含み、ドミニアの熱帯地方ジャムーラを舞台としている。

## 無色のマナ　Colorless mana
無色のマナは、5種類の色マナに続く6番目のマナの種類だが、色マナとは若干の相違がある。例えば、赤のマナを生み出すカードが、それを説明するのに ◎ シンボルを使っているのに対して、無色のマナを生み出すカードでは、そのことがことばで説明されている（例：「あなたのマナ・プールに無色のマナ2点を加える。」）。

無色のマナは、必要とするマナの種類を問わないコストの支払いに（ほかの種類のマナと自由に組み合わせて）当てることができる。この種のコストは、灰色の円の中に数字を入れた形（例：③）で書き表される。
(77ページ)

## メイン・フェイズ　Main phase
ターンの間に行なわれる行動の多くは、このメイン・フェイズに集中している。ほかのフェイズのほとんどと同じく、ファスト・エフェクトを使用してよい。さらにメイン・フェイズでは、パーマネント生成呪文やソーサリー呪文をかける（呪文の数に制限はない）、1回だけ攻撃を行なう、土地を1枚だけ場に出す、などの行動も行なえる。これらの行動を行なうか、行なわないかはあなたの自由であり、それらを組み合わせる順番もまた自由である。例えば、クリーチャーを召喚し、そのあと攻撃を行ない、土地を場に出したあとで、またクリーチャーを召喚してもよい。
(18ページ)

## モード能力　Modal ability
複数のモードを持つ呪文／能力。《ぐるぐる／Twiddle》《治癒の軟膏／Healing Salve》。どのモードを選択するのかはプレイするときに宣言する必要がある。

## 森渡り　Forestwalk
→渡り

## ●や行

## 山渡り　Mountainwalk
→渡り

## ●ら行

## ラース　Rath
“テンペスト”の舞台。

## ライフ　Life
各プレイヤーは、20点のライフを持ってゲームを始める。プレイヤーに与えられるダメージは、それが軽減されるか、移しかえられるかしないかぎり、ダメージ1点について、ライフを1点減らす。各フェイズの終了時か、戦闘の開始時または終了時にライフが0以下になっている場合、そのプレイヤーはデュエルに負けとなる。一時的にライフが0以下になっても、勝敗のチェックを行なう上記の3つの時点までに、ライフを1以上に戻すことができれば、負けにはならない。ライフには上限も下限もない。（めったにないことだが）ゲームが終わった時点で、ライフが何百点、何千点になっていることもありえる。
(76ページ)

## ライブラリー　Library
ライブラリーとは、あなたがカードを引く山札のことをさす。カードを引く必要があるときに、ライブラリーにカードがなければ、あなたはそのゲームに負けとなる。ゲームが始まったあとは、特にカードの効果で認められないかぎり、（あなた自身を含めて）どのプレイヤーも、ライブラリーの中を見たり、シャッフルしたりしてはならない。ライブラリーの枚数は、「公開された情報」なので、どのプレイヤーも、どのプレイヤーのライブラリーの枚数を数えてもよい。
(22ページ)

## ランキング　Ranking
現在DCIでは、クラシック、スタンダード、リミテッド、エクスデンデッドの4項目についてランキングを発表している。ランキング上位者には、世界規模のイベントの参加権が与えられる。

## ランページ　Rampage
クリーチャーの能力の1つ。「ランページ *」の能力を持つ攻撃クリーチャーは、ブロックが選択されたとき、そのブロックに割りふられたクリーチャーを数え、2体目以降の各1体について、ターン終了時まで +*/+* の修正を得る。*の値は個々のクリーチャーによって異なり、ランページ能力を持つクリーチャーのカードに定められている。ブロックの指定のあとで、ブロック・クリーチャーの一部が殺されたり、取り除かれたりしても、ランページ能力による修正は、ターン終了時まで失なわれない。トランプルと同様、ランページは、そのクリーチャーが攻撃に参加していなければ、何の効果も持たない。
(55ページ)

## リシド　Licid
テンペストにいるクリーチャーの種族で、コストを支払うとクリーチャーであることをやめて、エンチャント（クリーチャー）になる。この際、コストにタップが含まれるので、タップ状態のエンチャントになるが、アンタップ・フェイズに通常どおりアンタップする。

クリーチャーに戻るコストを支払えばクリーチャーに戻るが、この際、タップ／アンタップ状態はこれを保持する。
(49ページ)

## リバイズド　Revised
1994年4月に改訂された基本セット。アンリミテッド版から何種類かのカードを除き、“アラビアン・ナイト”“アンティキティ”から何種類かのカードを加えた構成となっている。

## 累加アップキープ　Cumulative upkeep
累加アップキープは、時間の経過とともに増大するアップキープ・コストであり、「累加アップキープ ～」の書式で書き表される（～はコストの基本値）。通常のアップキープ・コストが、毎ターン同じ支払いを要求するのに対して、累加アップキープの支払いは、それが支払われるたび、基本部分だけ増加していく。あなたが累加アップキープの支払いを放棄したなら、そのパーマネントは埋葬される。

累加アップキープの支払いは、カウンターで記録される。すなわち、そのパーマネントが「リセット」されないかぎり、支払うべきコストの量は増大していく一方である。
(74ページ)

## レア　Rare
カードの希少度を表す分類のうち、もっとも入手しにくいものをさす。

## レジェンド　Legend
伝説のパーマネントであるクリーチャーをこう呼ぶ。「伝説のパーマネント」も参照。

カード・タイプのところに「レジェンドの召喚」「～～レジェンドの召喚」と書かれたクリーチャーは、すべてレジェンドである。

レジェンドはクリーチャー・タイプでもある。
(82ページ)

## レジェンド　Legends
1994年の6月に発売された、3番目のエキスパンション・セット（日本語版未発売）。310種類のカードを含み、ドミニアの伝説の時代を舞台としている。

## 連鎖　Batch
各プレイヤーが互いの、あるいは自分の呪文に対応して積み重ねる、一連のファスト・エフェクト。連鎖の中のすべての効果は、一番最後のものから最初に向かって、逆の順番で解決される（「逆順処理」）。連鎖の中で破壊されることになったパーマネントは、その時点で墓地に向かい、そのクリーチャーの再生、あるいは、パーマネントが墓地に置かれることがトリガーした、トリガー付き能力が、これに続いて処理される。

## ●わ行

## 「脇に置かれた」ゾーン　Set aside zone
いくつかのカードには「脇に置く」という記述があったが、これらは、一時的に「ゲームから取り除く」ゾーンに置かれることになった。

## 渡り　Landwalk
クリーチャーの能力の1つ。渡り能力。具体的には、沼渡り、森渡り、などに分けられる。渡り能力を持つクリーチャーは、防御側プレイヤーがそれに合致する種類の土地を場に出している場合、ほかのクリーチャーによってブロックされない。たとえ、そのクリーチャーが同じ種類の渡り能力を持っていても、ブロックできない。

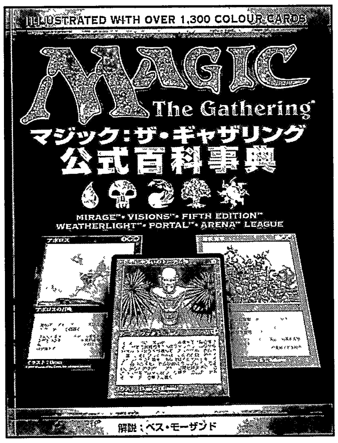
役に立っておもしろい
# マジック関連書籍



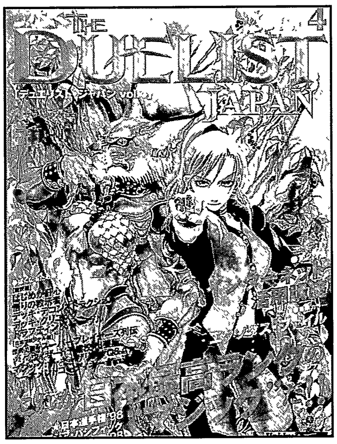

**デュエルファイター刃**
中村哲也著
主人公刃とライバルたちとの熱いデュエルと友情を描く。書き下ろしの初心者向け入門付き。
**¥762**




**マジック公式プレイングガイド**
ベス・モーザンド著
第5版のカードを使い、基本ルールから対戦におけるハウトゥまで、必須の知識を完全収録。第5版カードリスト付き。
**¥1,714**




**マジック公式百科事典**
ベス・モーザンド著
第5版と"ミラージュ"ブロックのカードの写真による完全リストレアリティ、正誤訂正も。
**¥2,667**




**RPGマガジン別冊**
**季刊デュエリスト・ジャパン**
トーナメント情報、各エキスパンションの攻略ガイド、デッキ構築法など"マジック"に関する情報満載の専門誌。
(1～4号好評発売中)
**¥1,143**

**マジック：ザ・ギャザリング公式ルールガイド**

1998年12月1日　初版発行
著者　ホビージャパン編
発行者　佐藤光市
編集人　武田敏裕
デザイン　中川智樹
柴田真弓
福田奈緒子（T-head design）
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0051　東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
電話：03-3354-9341　振替：00130-5-106531
Hobby Japan Co.,Ltd. 5-26-5,
Sendagaya,Shibuya-ku Tokyo JAPAN
印刷・製本　図書印刷株式会社



ISBN4-89425-191-4 C0076 ¥952E
HJ353

OFFICIAL
Wizards OF THE COAST®
LICENSED PRODUCT

Hobby JAPAN

[出版元] ホビージャパン
定価 本体952円 +税

9784894251915

1920076009525

ISBN4-89425-191-4 C0076 ¥952E